

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.237
专题企划
机甲漫谈
活跃于游戏世界的人形/步行兵器们
走近业界
《怪物猎人×》特别访谈
大作攻略四连发！
攻略透解
光辉圣约 无尽 PSV
万亿魔坏神 PSV
超级机器人大战BX 3DS
光之巨人 PSV
赠品
《万亿魔坏神》主题贴纸

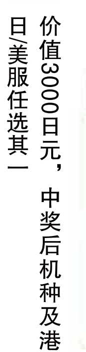
本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.237电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式： 在2015年10月3日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.237电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名







3DS e商店/PSN点卡

三等奖



1名 PSV彩包

1名 3DS LL海绵包

1名 3DS电源

二等奖



1名 《暗魂献祭》同捆包

1名 3DS LL/New 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

《掌机王SP》第235辑中奖名单

一等奖 1名 《火纹if 白夜》+《火纹if 暗夜》文件夹

开平市	周卓乐

二等奖2名 掌机限定包

杭州市	朱建贤
湖州市	赵子涵

三等奖3名 掌机周边

承德市	丁大为
上海市	王菁益
大连市	王毅

《掌机王SP》第235辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

大石桥市	宁萍
南宁市	卢尚拓
湖州市	陆怡凡

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

和魔女们一起拯救世界吧！

P157 攻略透解

系统详解
角色攻略与推荐
全任务攻略

光辉圣约 无尽 PSV









封面用图：《万亿魔坏神》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.237

光盘地址:http://www.tudou.com/programs/view/-hBVcPZ335U/
密码:FDKi5d8



目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

事件 EVENT

东京游戏展召开在即，更自由地与游戏同乐



9月17～20日期间，一年一度的东京游戏展将在幕张信息中心如期召开，后两天的公众开放日还会举办电子竞技大会Cyber Games Asia 2015。今年TGS的宣传口号是“更自由地与游戏同乐”，出展公司达到473家（日本以外的公司243家），是迄今为止规模最大的一次。预定展出游戏793款，平台涵盖家用机、掌机、智能手机和个人电脑，其中最引人瞩目的无疑是引入VR技术的全新游戏体验——即索尼的Project Morpheus和微软的HoloLens。编辑部将会派出小编昴星团前往日本，为读者们带来现场的报道以及众多礼品，敬请期待下辑《掌机王SP》。

事件 EVENT

延期复延期，延期何其多



机种	游戏名	发售日变更
PSV	舰队收藏 改	8月27日→11月26日
PSV	无夜之国	8月27日→10月1日
3DS/PSV	神威9号	9月15日→2016年春
PSV	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	9月25日→11月19日
PSP/PSV	安洁莉可 归来	10月1日→12月17日
PSV	死在迷宫的地下	10月8日→12月17日
PSV	神圣王国	10月22日→11月19日
PSV	求生档案 天空的彼端	11月26日→12月17日

在经过了7、8月游戏市场的淡季后，各大厂商的新作开始纷纷上线，但其中偏偏有几款不约而同地选择了延期，不禁让人怀疑背后是否有什么“阴谋”。Koei Tecmo Games一口气延了三款作品以数量取胜；稻船敬二领衔制作的《神威9号》则干脆延到了明年；最大牌的要属《舰队收藏 改》，连“提高游戏品质”的借口都懒得说了，直接宣布出航延后，令原本蓄势待发的提督们也是毫无办法。

软件 SOFTWARE

《大逆转》坑尚未填完，《逆转裁判6》火速公布





由“逆转之父”巧舟开发的《大逆转裁判》发售还不到2个月，《逆转裁判6》就突然公布，而且会在TGS上提供试玩，这着实让玩家有些措手不及。系列以往的故事都发生在日本，本作则将舞台移至异国他乡，这个神秘的国度有法庭、有检察官，但就是并没有律师，以往的很多规则都不能通用，成步堂龙一要在这样的环境下体验全新的法庭战斗，此外还有使用“水镜”的新系统。6代的导演是山崎刚、制作人是江城元秀，目前的开发进度为30%。

白菜：延延延！延个够（摔笔）！

软件 SOFTWARE

《DQXI》复古风，2D、3D任君选







上辑介绍过的《勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时》在8月13日放出了实机截图，3DS版上屏幕的人物比例更接近《DQIX》，角色和场景都显得更加圆润和卡通。下屏幕的复古2D画面则与SFC时代的《DQ》作品非常类似，相信能勾起老玩家的无尽怀念之情，这也与副标题“追忆逝去之时”相映成趣。上下屏的画面是同步进行的，玩家也可以在2D或3D模式中自由切换，以自己喜欢的方式进行游戏。堀井雄二表示本作最迟会在2017年5月前发售（即系列30周年内），所以玩家们还需耐心等待。

软件 SOFTWARE

《死或生》也办总选举，早矢仕洋介“城会玩”

在《死或生5》远超游戏本体价格的服装DLC赚得盆满钵满之后，让玩家苦等了9年的“《极限沙滩排球》系列”终于公布了新作。《死或生 极限沙滩排球3》将在双平台推出不同版本，PS4版名为《美丽女神》（Venus）、PSV版则是《幸运女神》（Fortune）。最为特别的是，本作的登场角色将在《DOA5LR》的15名女性角色中选取9名，入选方式是根据PSN商店出售的角色主题销量而定，官方也信誓旦旦地表示落选的角色今后绝不会以DLC的形式追加。这股浓浓的48偶像团体选举的既视感让玩家们只得再掏腰包，声援自己喜欢的游戏角色。截止至9月1日的半程投票结果，排在前9名的角色分别是玛莉萝丝、穗香、霞、绫音、心、女天狗、瞳、红叶、丽凤。最终的入选名单将在9月17日的TGS上公布。





软件 SOFTWARE

KT连续大动作，众多作品支援PSV

如果要列举对PSV支持最尽力的第三方厂商，Koei Tecmo Games绝对名列其中，无论是看家作品《三国志》、《信长之野望》、《无双》等系列，还是与Gust合并后的“《工作室》系列”，PSV平台都能分到一杯羹，而且其中还有不少官方中文版。近期KT又公布了数款作品，让PSV玩家有了更多的选择。

《进击的巨人》

在公布情报前特地强调“非无双类ACT”、倒计时数天后官网才揭开庐山真面目的新作是《进击的巨人》，由ω-Force小组开发。此前该组制作的动漫改编游戏有不少成功案例，包括《海贼无双》、《北斗无双》等。本作将忠于原作的设定，展现艾伦等人在巨人的威胁下殊死搏斗的激烈场面。战斗系统将再现立体机动装置的速度感和爽快感，关键词是“立体机动”和“部位破坏”，力求让玩家感受到与同伴共同击退强敌的乐趣。游戏预定于2015年冬登陆PSV/PS3/PS4平台。





《真·三国无双7 帝国》

2014年11月20日登陆家用机平台的《真·三国无双7 帝国》宣布移植PSV，发售日则定在11月26日。《357E》除了追加新无双武将荀彧和新武器系统外，争霸模式还融入了“称号”和“人生”概念，结婚生子也是吸引新玩家的一大要素。PSV版的“叫马”、“觉醒”等操作皆对应触控操作，支持本地双人联机游玩“争霸模式”和“自由模式”，存档也可与PS3/PS4版共通。初回特典包含《信喵之野望》、《讨鬼传 极》的联动服装。





《信长之野望 天翔记 威力加强版 HD版》





“《信长之野望》系列”第6作将HD化登陆PSV和PC平台，《天翔记》最早于1994年发售，2008年曾移植到PSP，对于掌机玩家而言不算陌生。《信长之野望 天翔记 威力加强版 HD版》的登场人数达到1300人，头像全部采用系列最新作《创造》的精美肖像，大地图的画面表现力有所提升，PSV版也将对应触控操作和奖杯系统。游戏预定于11月12日发售，售价5800日元（不含税）。

软件 SOFTWARE

《召唤之夜》15周年，正统续作登陆掌机





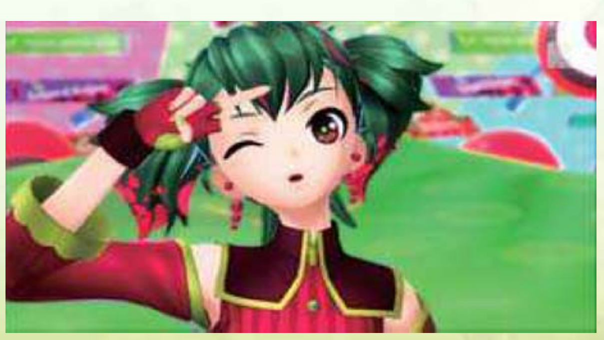
2000年在PS平台发售的S·RPG“《召唤之夜》系列”已经发展了整整15个年头，其间还衍生出了《铸剑物语》这样出色的分支作品。由于原制作方Flight-Plan公司已于2010年解体，此后移植PSP平台以及《召唤之夜5》都是由Felistella负责开发的（该社近期的作品是《光辉圣约 无尽》）。8月21日，系列粉丝翘首期盼的正统续作《召唤之夜6 失落境界》终于公布，目前官网只有预定2016年春发售，以及登陆PSV/PS4平台的信息，更多详情会在今后的《掌机王SP》跟踪报道。

软件 SOFTWARE

初音诞生八周年，新作公布无悬念

8月24日，SEGA Games公布了一个并不神秘的神秘网站，网址为next39.sega.jp，而网站上只有“3939.00/3939”字样。日语中3和9的发音分别是mi和ku，因此玩家们很快就明白了这是《初音》新作的官网。果然在一周后，“《初音未来》系列”的最新作《女歌手计划X》正式公开，作为初音未来这个虚拟角色诞生8周年的纪念之作。本作将增加“Live Quest”模式等全新要素，PSV版预定2016年3月发售，PS4版则需要等到明年秋天。





软件 SOFTWARE

《数码宝贝物语》出中文，《数码宝贝世界》又袭来

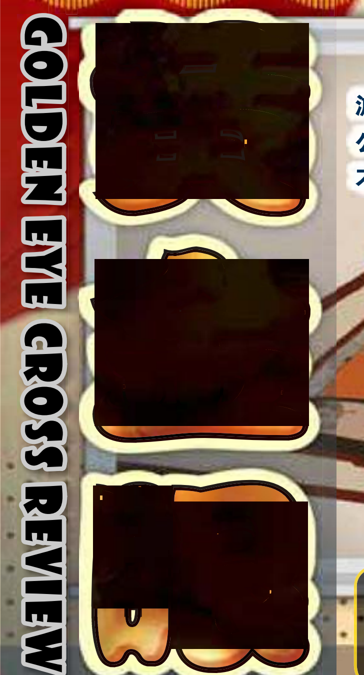




PSV游戏《数码宝贝物语 电脑侦探》正式确定将于11月26日发行繁体中文版，官方译名为“数码宝贝物语 网路侦探”，游戏还将移植PS4平台，此前因为语言限制没有感受过本作的玩家可以放心购买了。

另一方面，系列全新作《数码宝贝世界 next Order》也火热公布。玩家扮演的主人公拓人（タクト）/织（シキ）是一名高中三年级的学生，曾在小学五年级时获得全国数码宝贝大赛的亚军，现在临近毕业的他/她必须决定今后的人生目标。游戏的场景会根据昼夜更迭发生变化，玩家可以带着数码宝贝在广阔的地图上自由冒险。本作预定2016年发售。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



新学年终于到来，而一年一度的TGS（东京游戏展）也即将展开，部分厂商在这之前就已经公布了不少大作的消息，看来在TGS上可以玩上不少好作品。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

勇者斗恶龙Ⅶ天空、碧海、大地与被诅咒的公主

■ドラゴンクエストⅦ 空と海と大地と呪われし姫君■卡带■Square Enix
■RPG■角色扮演■2015年8月27日■1人■6458日元■对应邂逅通信

25 总分

系统	★★★★☆
耐玩	★★★★★
新意	★★★★☆



热血推荐 3DS

2004年发售的《DQⅦ》在系列的进化史上有着举足轻重的地位，此番移植登陆3DS，除了让新玩家有机会重新体验经典外，更加入了许多新元素，对老玩家而言也有不少新意。

苍穹 受到机能所限，移植版的画面必然有所缩水，而且全程不支持3D立体显示，但整体视觉观感比较舒服。发售前受到质疑的读盘时间有明显缩短，战斗读盘2～3秒还算可以接受。原作本身的内容就非常丰富了，3DS版加入事件全语音后更是大大提升了剧情的表现力，新增的拍照功能除了用于通信交换外，也有相关任务。此外还有新的剧情、迷宫、BOSS甚至结局，即使是对于玩熟了原作的老玩家而言，也有再玩一次的必要。可见式遇敌、升级时HP和MP全回复、战斗可调1.5倍速、初期经验值和金钱上调等人性化的设定，都让本作的上手难度更加亲民。 **9**

阿鲁 和原版相比，本作取消了必须去教会才能看升级经验、获得的道具不再直接放置在参战角色身上这类繁琐的小细节，系统更加人性化。读盘时间稍长，一定程度影响到游戏的流畅度。 **8**

古林 全语音移植至掌机能使玩家在观看日文剧情时不再感到枯燥，一众大牌声优的全程演绎是本作最大的卖点。除此之外还追加了不少3DS平台独有的新内容，虽是移植，却相当良心。 **8**

动物之森 快乐家装设计师

■どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー■卡带■Nintendo■ETC■其他
■2015年7月30日■1人■4320日元■对应amiibo

23 总分

系统	★★★☆☆
趣味性	★★★★☆
耐玩度	★★★★★



3DS

“《动物之森》系列”第一款外传作品，原本身为村民公仆的玩家，这一次投身房地产界化身为真正的仆人，为有需要的动物们设计合心意的新房子。

虫无兮 本作的主要内容就是设计住宅和设施，提供了极其丰富的家具及装饰，适合有设计天赋、以及喜欢与虚拟的村民们进行互动的玩家。系列老玩家要谨慎入坑，因为玩家互动和模拟生活这两大系列传统几乎不复存在：玩家之间只能通过Miiverse等平台分享截图进行交流，不过九月的更新补丁可能会弥补这一部分的不足。本作取消了实时制和村庄的概念，只要有心就能将所有村民都引入到自己的卡带当中，某种意义上来说比系列作品要更加休闲。为本作特制的卡片amiibo有着十分重要的作用，能让游戏乐趣更上一层楼，而玩家之间交换卡片可能也算是一种互动（笑）。 **8**

昴星团 本作强调的是场景设计，玩法和以往的作品有着较大的差异。游戏里的家具、装饰的外形大多来源于前作，不会让系列老玩家感到陌生。但amiibo卡片这个坑比较大，单人入坑需谨慎。 **8**

古林 可爱的角色们让这个游戏的可玩度大大提升。游戏本身模拟了真实的工作步骤，听取要求后需要尽可能满足客户的想法，设计出不同风格的房子，成为一名合格的社会奴隶（笑）。 **7**

22 总分

光之巨人

■レイギガント■卡带■BNE■RPG■角色扮演
■2015年7月30日■1人■6663日元■对应PSV TV

系统	★★★★☆
上手度	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆



PSV

本作以三个主角各自的视角为起点，讲述了他们运用自身的神秘力量与各自的同伴共同战斗，打倒来自宇宙的侵略者并拯救世界的故事。

阿鲁 各种大魄力的BOSS战画面在游戏中出现得非常频繁，再加上动态效果，完全可以秒杀同类型的迷宫RPG。游戏一共分为三个篇章，可使用的角色虽然有9名以上，但其中6名都是炮灰，这一点很不方便玩家培养，且角色之间的技能重复率太高。必杀SMB系统做得倒是比较华丽，且需要一定的节奏感才能完全发挥威力。迷宫的复杂程度和难度要比同类游戏低很多，这一点很适合RPG苦手或者初次想要尝试迷宫类RPG的玩家，但遗憾的是迷宫的种类整体偏少，同一个类型的迷宫改个名字竟然能反复用8次，不得不说是游戏的一大遗憾。 **7**

白菜 作为一款迷宫探索RPG，本作的难度可以说是出奇的低，非常适合初学者接触，但对于老手来说可能有些不过瘾，毕竟强化能力后一路平A过去就行了。不过游戏的剧情还是不错的。 **7**

昴星团 战斗画面的视角很新颖，能看到我方准备行动的角色。取消了大多RPG惯有的升级系统改成了用战后得到的宝石提升能力的设定还不错，能把角色往特定的方向培养，不用担心属性点浪费。 **8**

22 总分

光辉圣约 无尽

■ルミナスアーク インフィニティ■卡带■Marvelous■S・RPG
■战略角色扮演■2015年8月6日■1～2人■7344日元■对应PSV TV

画面	★★★★☆
语音	★★☆☆☆
上手度	★★★★☆



PSV

“《光辉圣约》系列”在PSV上的首个作品。剧情和前几作类似，讲述了男主人公和12位魔女共同对抗魔王的故事，但本作的主人公只能作为指挥官单位出击，比起以往作品有些新意。

昴星团 虽然游戏类型是S・RPG，但实际上还包含了较大的AVG成分。跨越任系掌机到达PSV上，让本作的画面比起以往有着非常大的提升，但语音方面并非全程，观看剧情中往往会感到角色说话断断续续，较严重地影响了AVG部分的体验。S・RPG方面，战斗系统基本延续前作，但技能演出效果单调，不同名称但同属性的技能效果几乎一样，而有着战斗演出的“天青石爆发”却伴有较严重的掉帧情况，而且角色的第二招“天青石爆发”演出和第一招完全相同，重复性太高。另外完全攻略所有角色需要把最后一关打12遍，比较麻烦。 **8**

果汁 游戏画面清新，动作流畅，EX系统要素也使得战斗更具有战略性。与系列作相比难度分配得更为合理，但是故事流程里的语音时有时无显得非常别扭，重点宣传的歌唱技能演出也差强人意。 **7**

阿鲁 敌方的属性弱点不平均，导致后期有不少无法克制敌人的角色坐冷板凳。迷你游戏比较无聊，除了刷奖杯外没什么存在意义，能够兑换的装备和饰品还不如在支线任务里获得的好。 **7**

22 总分

超级机器人大战BX

■スーパーロボット大战BX■卡带■BNE■S・RPG■战略角色扮演
■2015年8月20日■1人■6640日元 ■无对应周边

画面	★★★☆☆
收录作品	★★★☆☆
隐藏要素	★★★★★

3DS

3DS平台的第二款《机战》作品，收录了《超时空要塞30》、《机动战士高达AGE》、《SD高达外传》、《机甲界加里安》、《巨神高克》五款新作，同时系统也有所改良。

乌冬 本作的系统基本沿袭自前作《机战UX》，双机搭档的战斗机制以及从技能芯片更名为技能道具的单位强化方式都保留了下来，玩过前作的玩家可以说驾轻就熟。值得一提的是本作增加了一个类似奖杯的战斗记录，不过和“本家”的奖杯只能拿来做摆设不同，完成战斗记录中的条件后玩家可以获得部队点数，用来换取各种实实在在的奖励，算是鼓励玩家多周目的一个不错改进。除了系统外，本作的战斗画面也有所进步，新参战作品就不说了，旧作品里的机体也有不少根据3DS的性能进行了重新绘制，机师和机体的特写精致了不少，使战斗动画更具观赏性。 **8**

昴星团 本作的全队攻击在演出时依旧会把两部敌机分别攻击一次，导致部分机体的击破画面重复播放，比较鬼畜。要解锁本作的全隐藏要素非常麻烦，算是中和了本作战斗难度低的特点。 **7**

果汁 与前作《UX》相比，战斗动画的流畅度进一步提升，并且进入机体特写时画面更清晰。战斗系统进行了人性化的调整，但是玩法并没有多大改变，不爽的是移动光标时有滑动感，经常会偏离目标格。 **7**

GOLDEN EYE IN-DEPTH

黄金眼Review



黄金眼评分 22分 文 白菜

S・RPG	战略角色扮演		
3DS	世界传说 Reve Unitia テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア		
BNE		日版	2014年10月23日
无对应周边		1人	5627日元
			游戏时间：60 小时以上

说起“《世界传说》系列”，过去还是在掌机平台红火过一阵子的。集合了大量系列人气角色，让玩家自由搭配（凑CP）的乐趣，一直以来都为FANS们津津乐道。尽管近年来“《传说》系列”的号召力已不如从前，让“《世界传说》系列”的发展也受到了限制，不过《Reve Unitia》的面世，还是让人感觉到BNE并没有完全放弃这个系列。本作中的登场角色虽然只收录至《无尽传说2》，不过随着近年来正统新作的慢慢增加，以后也是有可能再次出现这个系列的作品的。

卖点

由RPG转变为S・RPG的本作，在系统方面并没有给大家展现出太多的亮点。当然这并不是说这款作品的战斗系统不好，事实上本作集合了一款正统优质S・RPG所应有的全部基本要素，包括背击加伤、伤害预测、移动限制、属性克制等王道要素应有尽有，再加上据点里的角色自由培养、商店升级、斗技场等等内容，将本作视为S・RPG系统制作教科书也不算夸张。

但也仅此而已。

相比其他名留青史的名作，本作并没有任何足以让人眼前一亮的要素。从本质上来看，更接近于将大部分优质S・RPG的优点融合在一起而制成。当然这并不是贬低，要知道无数的同类作品就连这一点都无法好好办到。所以本人想要表达的意思仅仅是：如果玩家是冲着新奇的战略系统而来，恐怕就得失望而归了。

那么本作最大的卖点在哪里呢？毫无疑问是角色魅力，相信这也是所有FANS和玩过此作的玩家都会同意的一点。本作中将展现角色魅力视为最重要的部分，不仅让历代主要角色悉数登场，而且是全程语音，还专门制作了他们的秘奥义镜头和过场穿插动画。无论是剧情中还是战斗中，都能见证这些角色的精彩表现。现在“《传说》系列”依旧保持着每年都会举办祭典的传统，吸引无数玩家到场，与声优们同乐。对于角色魅力和影响力早已超脱了作品本身框架的这个系列来说，重视角色魅力的展现，无疑是一条王道路线。而正



▲以长发版姿态出现的问题儿卢克，其妄自尊大和不韵世事的态度理所当然地引发了很多麻烦事。但是潜藏在他心中那颗正义的心，还是获得了同伴们的正面评价。

如同“《传说》祭典”上各个系列角色的欢乐互动一样，本作中也用齐聚一堂、来自各个系列的角色凑出了一堆堆欢乐的互动。为了让他们放下原作的远大志向与苦大仇深，剧情设定他们“失忆”：在被召唤而来的梦之世界中，外界的记忆无法带入，只有人格尚存。于是在这里，每个人都能毫无保留地展现出他们个性最基本的一面——那些纯真而善良的灵魂展开的碰撞，也是吸引着FANS购入本作的重要卖点之一。例如系列一直以来的高人气角色里昂・马古纳斯，在本作中就能跟阿斯贝尔、罗伊德、娜塔莉亚、弗林、索菲、梅尔蒂和斯坦展开特定的有趣对话，作为里昂的FANS，当然是非常期待的吧。

剧情与关卡设定

本作的剧情改编自自家研发的手游，也就是游戏中的主线“特伦篇”，长度为22关。作为一款S・RPG，这点长度显然不够看，于是本作又加入了与特伦篇对应的“纳哈特篇”，长度为12关，这样就让本作拥有了最低限度的主线关卡容量。剧情采用双主角制，在游戏一开始就需要玩家选择特伦与纳哈特其中之一展开剧情，而行动完全相反的两人，也将选择两条不同路线的玩家视角完全隔离开来。但是两条路线并非相互冲突的平行世界，而是采取了相辅相成的构成。特伦篇的阿斯贝尔、罗伊德等人在拯救世界的过程中，好几次与纳哈特侧的尤利和杰德等人开战，而在纳哈特篇中，尤利等人阻挠他们的理由也将水落石出。可以说，纳哈特篇的剧情虽然比较短，但正好将玩家在特伦篇中无法了解的部分讲述得明明白白。

▲在特伦篇中与大家敌对的角色，其实也是在用自己的方式拯救这个世界。

双路线34关打下来还是不过瘾怎么办？不用担心，本作中还有斗技场可供挑战。斗技场的通常战斗可以用来刷角色等级、好感度以及金钱，初次破关还有特定奖励道具。但是斗技场的战斗难度较高，敌人的配置相当个性化，而且不许使用道具，因此非常考验玩家对于战斗系统的理解和角色搭配能力。而斗技场还有另一种EX任务，是随着主线剧情进展而逐渐开放的特殊关卡，特点是敌人全都是各部《传说》作品的角色集合，每个人都有很强的实力，只有将其打倒，才能收为同伴。而且在双周目结束后的第三周目，EX任务中还会出现隐藏关卡，作为本作的真正隐藏结局供大家挑战。加上斗技场中的关卡，本作的内容就显得十分充实了。

那么难度方面呢？在完全不练级的情况下，特伦篇一直保持着一个比较合适的难度，方便玩家攻关；纳哈特篇由于仅仅12关就要挑战最终BOSS，因此不练级的话会打得非常吃力。当然只要利用自由关卡或斗技场任务练级的话，最终都是能够靠等级碾压的。而且系列非常著名的“GRADE商店”系统也存在于本作中，当玩家为了冲击真结局和隐藏关卡而挑战三周目时，善用GRADE商店购入各种奖励特典，就能体会到轻松碾压的快感。



▲在最终隐藏关卡中，玩家要与系列一直高人气的反派达奥斯对战，当然其实力也是相当惊人的。

结语

不得不说由于3DS机能限制，导致画面特效太多时会出现拖帧的情况，稍稍影响了玩家的游戏体验，这一点希望在续作中能够得到改善。本作作为一款S・RPG，总体来说是不过不失的。但如果将其当成FANS向游戏来看，那可以说是出乎意料的好品质。如今家族已经再添《情热传说》一员，最新作《狂暴传说》也蓄势待发。本人很期望能看到“《世界传说》系列”继续发扬下去。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持 虫无兮

任天堂3DS掌机情报专栏



8月最让作为3DS玩家的小编激动的消息，都和3DS没有关系。第一条消息是《口袋抓取方块手机版》的配信。虽然以前也有同一IP在3DS和手机平台同时登场的情况，但是这一次，两者之间可以联动，这应该是任天堂与手机厂商合作的初步成果，相信未来会有不少游戏可以实现跨平台的联动或存档共享。第二条消息是《铁锹骑士》amiibo的推出。这是第一款第三方游戏角色的amiibo，但绝不会是最后一款。未来的amiibo大军当中，估计将涌入不少割人钱财的猛将。

8月11日

新类型电波人登场

在本周的《电波人 免费版》的更新当中，追加了8种新的天线类型，分别是可以增强我方成员属性攻击威力的“わざアップ・みんなわざアップ”、降低敌方属性耐性的“たたり”、降低敌方异常状态耐性的“めんえきダウン”、降低敌方的会心一击率的“いまいち・みんないまいち”，还有一定几率把敌方的攻击伤害反弹到敌方身上的“うけながす・みんなうけながす”。这些技能都十分强大，可以说给已经渐渐固定下来的战术套路又注入了新的变化。对老战术已经生厌的玩家可以趁这个机会重返电波人的世界。



8月19日

穿越时光的猪先生

日服e商店本周的关键词是“复古”。《战斗吧 猪先生》是87年推出的动作游戏《猪先生》的强化移植作。玩家所操纵的角色是一只猪，要用炸弹击退各式各样的猪对手（对，真的是猪），务求从100只猪当中脱颖而出，登上猪的顶点。游戏支持两人联机合作以及四人大乱斗，简单的规则让新玩家也能够很快参与进来。《时光之弧》则是一款复古风格的幻想类RPG，踩地雷式遇敌、回合制指令战斗，还有点阵风格的画面都是以往的RPG的必备要素。不过解谜式的迷宫以及影响魔法效果的术式装备，也让本作展现出了新时代RPG的特色。



白菜：“登上猪的顶点”这话听起来怎么如此别扭……

8月25日

《口袋抓取方块》手游联动



为了纪念《口袋抓取方块 手机版》的发售，厂商举办了促销活动。拥有《手机版》的玩家，点击屏幕左下方的“！”标志，然后点击“配信記念キャンペーン”选项，就可以查看到密码。在3DS版《口袋抓取方块》中打开菜单，选择“パスワ-ド入力”并输入密码，就可以获得一些珍贵道具作为礼物。需要注意的是该功能在完成关卡11之后才会开放，而该活动在9月30日就会结束，有兴趣的玩家赶紧打开手机去下载游戏吧！

8月26日

勇者不能太嚣张



本周在日服上架的《勇者暗处行》是一款相当非主流的RPG。身为主人公的新晋勇者被施加了“太抢眼就会死”的诅咒，打开宝箱、击杀强敌、身着豪华装备、拥有超高等级……这一系列对于通常RPG的主人公来说理所当然的行为，对本作的主人公来说却是致命的毒药。当然，主人公也不能什么都不做，运用游戏中的各种要素，偷偷摸摸地击败魔王，就是本作的特别之处。此外，同在日服上架的《疾风兔丸 迷之机关城》，是2012年推出的动作解谜游戏《疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印》续作，目前e商店上已放出本作的试玩版，有兴趣的玩家可以尝试一下。

9月2日

当3DS变成了炸弹

3DS上有不少以“密室逃脱”为主题的游戏，像是“《密室逃脱》系列”和“《逃脱冒险》系列”，然而登陆日服的这一款《从超级破坏计划中逃出生天》和这些游戏完全不同。玩家需要预定游戏时间，然后和预定了同一时间的其余玩家，通过在线合作的方式一起挑战密室，相当于把真实的密室逃脱搬到了3DS上。游戏由负责运营真人密室逃脱的SCRAP监制，内容上结合了3DS的机能推出了匠心独运的谜题。游戏一共包含5话，在全世界的3DS都被人入侵并设置了炸弹的背景下，玩家要一步步地逼近核心并解除危机。直到9月30日为止，游戏的第一话会免费配信，喜欢密室逃脱的玩家万勿错过。



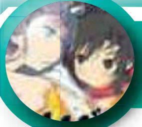
9月2日

Capcom夏季热销

虽然暑假过去，但是游戏热绝不可以褪去。直到9月24日上午9点，日服e商店上的众多Capcom经典游戏急降至1500日元。是的，只要1500日元就可以带走！游戏阵容包括《终极军团》、《迷惑馆 回音之间》、《机灵粉碎者 神》、《街头霸王Ⅳ 3D》、《生化危机 佣兵 3D》、《生化危机 启示录》、《逆转裁判5》以及《逆转裁判123 成步堂合集》。需要注意的是这个优惠活动仅针对日版玩家。



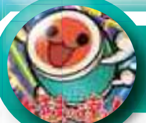
前段时间总是看到“《高达》系列”新作登陆PSV的消息，以为终于能捧着PSV玩《高达VS》了，没想到最后等来的却是两个非ACT类的《高达》。然而就在此时，“《高达VS》系列”新作消息公布，看来《MB》就要移植了，不知道这次PSV有没有机会……（并没有）



一起愉快地玩耍吧！绫音乱入《闪乱神乐》



《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》于8月27日放出了新一弹DLC，本次配信追加了来自于《死或生》中的角色绫音（あやね），还有大量绫音和其他角色的服装，这些都需要课金购买，玩家既可以分开购买，也可以直接购买官方准备的DLC优惠合集包。另外官方还会免费配信该游戏的主题一款。



《太鼓之达人 V版》追加配信曲目



《太鼓之达人 V版》于9月3日配信了“人气歌曲包5”，价格为500日元（不含税），内容有歌曲：《君に櫻ヒラリと舞う》、《Feed A「GOD EATER」より》、《闪光の行方 「英雄传说 闪の轨迹II」より》、《ブレイクライン》、《幽玄ノ乱》。对这几首高人气曲目有爱的玩家快去下载吧。



新颜色PSV于9月中旬发售

日本索尼预定在9月17日发售新色日版PSV（PCH–2000型），新的颜色种类有“冰川白”、“碧水蓝”和“霓虹橙”三种，价格均为18980日元（不含税）。这次的配色无论是机器正面还是背面都是同色，而且正面在屏幕边缘留了黑色方框，让机器整体看起来更加时尚。另外，“碧水蓝”版本的机器在北美将于11月限量发售，有爱的玩家可不要错过了。



选出你的免费游戏！PS+“自游选”活动开启



港、美、日服在8月13日23时30分至8月24日23时29分期间，共同为PS+的会员举办了“自游选”活动，活动中官方会给出三款游戏让会员们进行投票，获最多票数的游戏将由9月3日起成为PS Plus九月优惠的免费游戏之一，而另外两款将减价两周（9月3日至9月16日），以7折优惠价让PS Plus会员下载。投票结果已于8月26日公布，得票数最多的是PS4游戏《成长家园》（Grow Home），而落选的是PS4游戏《阿门罗》（Armello）和《僵尸维京》（Zombie Vikings）。



本月PS+免费PSV游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
无限斯特拉托斯2 燃烧之心	IS<Infinite・Stratos>2 Ignition・Hearts
半罪少女 诱惑	クリミナガ–ルズ INVITATION
声与形	Sound Shapes
穆拉纳秘宝EX	LA–MULANA EX

港服

游戏译名	游戏原名
声与形	Sound Shapes
爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士	ア–シャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の炼金术士～
穆拉纳秘宝EX	LA–MULANA EX
钢铁奇兵 东京始战	ダマスカスギヤ –东京始战–

美服

游戏译名	游戏原名
超时空战队 终极版	Super Time Force Ultra
特斯拉学徒	Teslagrad
穆拉纳秘宝EX	LA–MULANA EX
银河漂流者	Xeodrifter

欧服

游戏译名	游戏原名
超时空战队 终极版	Super Time Force Ultra
特斯拉学徒	Teslagrad
穆拉纳秘宝EX	LA–MULANA EX
银河漂流者	Xeodrifter

文 KUNIO 编 苍穹 美编 香山

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE FORTRESS

機動戦士ガンダム バトルフォートレス

本作是一款F2P游戏，以策略战争为主题，通过经营要塞，玩家可以逐渐扩充兵力，强化属于自己的MS和驾驶员，进而与其他玩家展开战斗。游戏内容兼具攻、守城以及养成元素，开始时只有为数不多的几座设施以及有限的资源。需要随着自己的发展，击败玩家或NPC来储备战斗力并提高自己的排名，同时还可以获得MS或驾驶员，通过编制他们组成更强的军势，进而击败更强大的敌人。港服上架的为中日文合版，下面就详细介绍一番。



RTS	即时战略	
PSV	机动战士高达 激战要塞 MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE FORTRESS	
BNE	港版	2015年7月15日
无对应周边	1人	免费

基本操作

本作除了传统的按键操作之外，还拥有触控操作，在两种操作方式中可以自由切换，使玩家的游戏感觉更加顺畅。

按键操作		触控操作	
按键	作用	触摸方式	作用
方向键/L/R键	移动光标	点击	选定/部署MS
○/△/□	选定对应选项	对角线划动	扩大/缩小视角
×	取消/关闭	拖动	移动视角/移动设施
左摇杆	移动视角	—	—

要塞

正所谓“千里之行始于足下，百万雄师源于要塞（雾）”，想要培养出所向披靡的无敌部队，不好好了解自己的要塞是不行的，首先来了解一下本作的要塞系统。

要塞画面



1	资源：分为矿石和能量两种，图中所示位置标明了资源的数量以及最大值
2	课金货币：用于查看课金的余额
3	工厂：可执行作业的工厂数量以及当前工厂的最大值
4	显示玩家的姓名以及军衔



要塞指令



1	建设：建设各种设施
2	任务：进行任务。任务会消耗行动力，行动力耗光后可通过充值回复，一段时间以后也能回复
3	要塞攻防战：参加要塞攻防战，参加权会随着时间而回复
4	部队：强化MS和驾驶员
5	招募：招募MS和驾驶员
6	商店：购买课金金币、道具和资源
7	收信箱：确认收取到的各种礼包
8	战友：管理好友清单
9	成就：收取成就奖励

设施

消耗资源可以建设或者强化已建好的设施，所能建造的设施随司令部等级的提高而逐渐解锁。

设施名	作用
司令部	强化该设施后能增加可建设的设施总量上限以及设施升级的等级上限，并且可以增加编制部队时的COST上限
工厂	用来建设与强化设施，一座工厂同时只能执行一个指令
能源抽取设施	用来生产能源，强化后可提升能源产量
储能槽	用来储存能源的设施
矿山	用来产生矿石，强化后可提升矿石产量
矿石仓库	用来储存矿石的设施
MS待命机舱	在该设施中安排MS进行待命，MS就会在防守战中出击
强化零件生产设施	通过拆解MS以及残骸来获得强化零件和资源
防护壁	用来阻挡敌方的移动以及攻击的设施。通过调整可以在物理攻击防御模式和镭射攻击防御模式中切换
实弹系自动炮台	对进入射程范围内的敌方单位进行实弹系攻击的炮台
镭射系自动炮台	对进入射程范围内的敌方单位进行镭射系攻击的炮台
小型飞弹炮台	对进入射程的复数敌方单位造成范围性伤害的炮台
大型飞弹炮台	击飞敌方单位，使其暂时无法行动
电击陷阱	令靠近的敌方单位暂时无法行动
镭射扰乱幕发生装置	令靠近的敌方单位镭射系攻击力减弱



设施名	作用
射击干扰发生装置	令靠近的敌方单位射击系攻击力减弱
精神干扰发生装置	影响靠近的敌方单位驾驶员的行动
对MS地雷	对靠近的敌方单位造成伤害

Tips

・在建设以及强化设施的时候，点击设施然后点击立即完成可以缩短等待时间。

・防护壁是有数量限制的，应该多多考虑如何利用有限的资源产生最大的效果。

・在部署防护壁的时候，一定要注意两块防护壁之间有没有缝隙，如果有缝隙的话，敌人是能穿过缝隙对内部的设施或者待机中的MS进行攻击的。

任务

本作中的任务可以分为两种，分别是攻城任务以及守城任务，完成任务能获得相应的奖励，部队被全歼或者已到限制时间仍未达成目标则视为任务失败。进行任务需要消耗相应的行动力，行动力不足的话过一段时间后会自动回复。

攻城任务： 进攻已经部署MS与炮台等防御设施的敌对要塞的任务，部分任务无法使用自军已编制的部队，必须使用任务预设的部队进攻，在限定时间内满足胜利条件即为胜利。

守城任务： 迎击入侵我方要塞的敌方部队，部分任务不是防守我方要塞，而是游戏预设的要塞。若能在满足胜利条件的情况下坚持到时间结束，或者全歼敌方进攻部队即为胜利。

任务选择界面




1	任务区域：在任务地图上选取任务区域，每个区域的任务类型不尽相同
2	过关奖励：包括基本奖励（完成任务必获得）、过关时间奖励（在较短时间内完成任务后在以下奖励中二选一）、军阶奖励（军阶在上尉以上可以额外获得一个奖励道具）、首胜奖励（每日首次获胜的任务获得此奖励）、计时挑战奖励（完成计时挑战获得此奖励）
3	消耗行动力：不同的任务消耗的行动力点数不尽相同，请在出击之前确认好自己行动力的残量

特殊地形

在任务地图当中，所处的地形除了常见的平地之外，还会有两种影响MS行动能力的特殊地形，分别是水边以及沙漠地形，具体影响和规避方法如下。

地形名称	地形效果	规避方法
水边	未装备强化零件或者特殊能力的MS机动力减半	特殊能力：可飞行、水陆两用；强化零件：水中组件、飞行组件
沙漠	未装备强化零件或者特殊能力的MS机动力减半	特殊能力：可飞行、气垫式移动；强化零件：气垫组件、飞行组件

Tips

・在完成任务时，如果军阶在上校以上的话，完成任务报酬可以从三个增加到四个。

・每个任务的敌方配置以及入侵地点是固定的，如果卡在了某个任务上、比如攻城任务，可以先整体审视一下敌方要塞设施守备薄弱的地方，以及敌方大部分MS都是什么类型的，之后再针对这些情报对出击MS作出相应的调整。

要塞攻防战

玩家之间要塞与部队的对战称为“要塞攻防战”，胜利后除了可以获得资源等物品之外，还能获得战功（Pt）与军阶点数。并且本作还会按不同级别进行排行并举办每周挑战。

要塞攻防战界面



1	军阶点数&特别奖励：军阶依照要塞攻防战获得的军阶点数而定，军阶不同，胜利时获得的Pt和资源奖励也不同
2	防守纪录：可以查看受到其他玩家攻击的记录
3	排行榜：可以查看自己目前的排名情况
4	报酬：目前完成后可获得的奖励
5	每周挑战：通过Pt换取奖励

进攻与防守

进攻：任务开始时，选定对应的MS头像并点击蓝色位置即可部署MS，之后MS会依照之前设定的优先目标展开攻击。当然敌人也不会坐以待毙，大部分敌方要塞都会有防护壁、炮台以及部署好的留守MS保卫基地，玩家需灵活选择出击MS来适应不同的要塞阵型。

防守：离线的时候其他玩家就可以进攻你的要塞。玩家需要在日常的基地建设中，利用防护壁、炮台以及部署留守MS来守护自己的要塞。如果守城失败可以通过观看录像，来审视自己的要塞究竟差在哪，然后再

有针对性地进行强化。所有攻击过你基地的玩家都会出现在防守纪录当中，正所谓“来而不往非礼也”，不报一箭之仇枉为男儿，你也可以通过防守纪录中的复仇按钮去反攻那些曾经进攻过你的玩家。

Tips

・军阶成为准尉以上之后可以参加级别排行，并且依照军阶的不同从高至低分为S、A、B三个群组，不同的群组获得的奖励也不相同。

・由于目前是刚开服阶段，所以玩家人数相对较少、奖励非常好拿。

・游戏的截止日期使用的是格林尼治时间，所以会和北京时间有7～8小时的时差，例如标注的是下午3点截止，其实是北京时间晚11点，晚12点结束其实是早上8点结束，请大家一定要注意。

部队编制与强化

既然本作的是一款高达题材的游戏，那么组成部队的自然就是那些拥有超高人气的机体以及驾驶员了，接下来就一起来看看如何组建出一支属于自己的MS大军吧。

编制：将获得的MS编入部队、并指派驾驶员去驾驶。指派驾驶员后，MS会依照驾驶员的特性自动选择优先攻击的目标。关于驾驶员的特性会在后文详细介绍。

强化：如果觉得自己的MS和驾驶员越来越抵挡不了敌人猛烈的炮火，这就说明部队需要再进一步的强化来增加自身战斗力了。强化可以通过合成MS或者驾驶员的方式进行，用作材料的MS和驾驶员将会从持有列表中消失。

编制界面



1	部队COST：影响可编制部队总数的重要属性，强化司令部可以提高COST的上限
2	王牌机：部队的王牌机体，可以使用MS技能。当部署驾驶员搭乘王牌机时，驾驶员会在战斗开始时发动王牌技能，在守城任务中，当敌人靠近司令部的时候，王牌机强制出击
3	王牌辅助机：辅助王牌机作战的机体，可以在战斗时使用MS技能
4	部队机：在数量上有优势的机体，部队的杂兵机体，可以在编制时设定出击的先后顺序

强化界面



1	持有MS/驾驶员列表：从里面选择强化基底以及强化材料
2	强化基底MS/驾驶员：显示目前的等级以及进化值
3	强化材料：已选择的用于强化的材料
4	所需资源：显示本次强化所需要的材料以及当前持有材料的数量

Tips

・在编制部队时要注意机体间属性的配合问题，配合得当的话可以产生1+1>2甚至更好的效果。

・在强化部分MS时，如果选择基底材料相同的MS，该MS会进入小队模式。相比单兵升级，小队模式虽说每台机体平均下来的攻防数据会略微下降，但是小队化之后每次出击从1台机体改为3台机体，同时可以各自发动攻击，因此小队化的MS战略意义大于数据意义。

机体

作为“《高达》系列”的灵魂，机体在本作中也占有举足轻重的位置（由于本作目前登场的机体都是MS，故后文将所有的机体称作MS），MS质量的高低直接反映了玩家在游戏中的整体实力，那么下面就来了解一下关于MS的详细内容吧。

MS详细信息



1	MS图示：表示MS的类型以及攻击特性
2	特征：可以确认MS的特征，特征与驾驶员技能的发动条件有关
3	MS技能：强化MS时，技能等级也会同时上升，提升技能效果
4	强化零件：装备在MS上可以发挥作用的零件，可以通过消耗资源来强化
5	特殊机能：用于查看MS所持有的特殊机能

MS的类型

本作中MS分为5种类型，分别为格斗型、射击型、高机动型、炮击型以及重装型。每种类型都有自己优势与劣势，合理运用这些特点才能够更轻松地攻下敌人的要塞。

类型	特点
格斗型	使用光剑等格斗武器进行战斗的MS，拥有不俗的近身攻击力以及速度，在对阵高机动型的时候给予对方的伤害可以增加50%，并减少50%己方受到的伤害。
射击型	使用镭射枪等远程武器进行战斗的MS，可以利用射程优势在远处狙击敌人，在对阵格斗型的时候给予对方的伤害可以增加50%，并减少50%己方受到的伤害。
高机动型	舍弃了大部分装甲追求速度最大化的MS，可以利用速度优势轻易躲避敌方的子弹，在对阵射击型的时候给予对方的伤害可以增加50%，并减少50%己方受到的伤害。
炮击型	可以利用自载高射炮，越过围墙对围墙内部的敌人实施打击。
重装型	牺牲了火力换取重装甲，拥有非常高的耐久力，虽然攻击力略显不足，但是非常适合充当诱饵吸引敌方火力

Tips

・在战斗中MS的必杀技分为Buff型和攻击型。前者的范围为一个圆圈，在圆圈内的我军机体都可以享受到Buff加成。每台MS都是有面朝方向概念的，在释放攻击型必杀技之前切记要注意MS的面朝方向，否则会出现人群之中必杀放空的尴尬场面。

驾驶员

介绍完有关MS的情报后，再来说说驾驶员。依照驾驶员的特性以及技能搭配不同的机体，对于整场战斗的作用也是至关重要的。

驾驶员详细信息



1	驾驶员头像：主要显示该驾驶员战斗时优先攻击的目标
2	特征：用来确认驾驶员的特征，特征和技能的发动条件有关
3	驾驶员技能：用来提升所控制MS能力的技能，强化驾驶员时技能也会随之升级，使用解锁材料作为强化材料时，可以解锁新的技能，某些技能需要和所驾驶的MS的特征相符才能发动
4	王牌技能：驾驶王牌机的驾驶员在战斗开始时所发动的王牌技能

优先目标

在驾驶员搭乘MS后，MS就会按照驾驶员设定的优先目标针对相应的单位发起攻击，针对优先目标发动的攻击伤害会有所提升。

优先目标	作用
无差别	没有优先目标，主动攻击离自己最近的设施或MS
司令部	优先攻击司令部
资源	优先攻击资源设施以及储藏设施
防卫	优先攻击炮台设施
MS	优先攻击方MS以及MS待命机舱

Tips

・在游戏过程中经常出现一个“乱打Bug”，具体表现为例如本来的攻击指令是司令部，结果部署完MS后全变成防守、跑去打炮台了，完全不去打应该打的目标，经过测试之后发现本Bug的发生原因是开始任务之前变更了机体零件，变更后有一定几率会触发，请玩家们注意。

招募与战友

机体与驾驶员除了通过任务获得之外，另一个非常重要的来源就是招募。通过使用课金货币、招募点数（SP）以及各种招募券可以招募MS和驾驶员。

战友则可以在战斗的时候当做援军来帮助自己，呼叫战友作为援军可获得的招募点数将会增加。

奖杯列表

本作的奖杯列表虽然看上去十分简单，但是除了某些可以流程获得的之外，其余奖杯想要全部获得的话还是需要耗费不少的时间。

奖杯图标	奖杯名称	奖杯种类	取得条件
	努力强化！拥有10级司令部	银杯	将司令部强化值等级10
	总之先设法达成100胜！	银杯	在要塞攻防战中获得100次胜利
	不断累积！总算达到1000胜！	金杯	在要塞攻防战中获得1000次胜利
	攻陷41座要塞！	铜杯	完成41个一般任务
	喔！晋升为上尉了！	铜杯	军阶晋升至上尉
	终于成为上校了！	银杯	军阶晋升至上校
	身经百战的勇士！成为上将啦！	金杯	军阶晋升至上将
	顺畅完成NEXT下一步！	铜杯	完成所有NEXT下一步目标



本作从资源到建筑物、再到兵种设置，到处可以看到《命令与征服》的影子。但是与系统成熟的《COC》相比，本作显得非常不足：喜欢思考人生的援军、不爱干正事的友军、怒刷存在感的读盘……这些都在刺激着笔者弱小的神经，给人一种半成品的感觉，丝毫感觉不到制作小组对玩家的诚意。抛开这些不谈，机体方面笔者觉得相比于形象中规中矩的正统高达，“SD系列”的Q版人设更加讨喜，更加适合这种游戏类型（想要骗钱至少把人设弄可爱点啊）。说了这么多不尽如人意的地方，其实如果从奖杯的角度看，本作还是有可玩价值的。由于刚开服没多久，除了某些GM账号强得离谱以外，其他玩家间的实力都还是很平均的，并没有到不课金就玩不下去的地步。只要肯花时间，收集齐所有奖杯不是问题。

栏目主持：虫无兮

文 纸鸢

便携领域

这个夏天新手机发布会接踵而至，密集程度让人倍感疲劳，其中8月的发布会多以国产手机厂商为主，原因多半是想避开9月的苹果iPhone发布会，就连往年总是和iPhone前后脚发布的三星Galaxy Note系列都选择了和小米在8月13日同时召开新品发布会，该说这是国产手机的崛起还是三星手机的衰落呢，也可能是目前苹果一家独大的体现吧。另外，借这次的前言宝地，纸鸢也要祝福自己的好朋友郝国进和苗雪同学新婚快乐。



情报室

小米召开秋季发布会更新MIUI、发布红米Note2



8月13日，小米召开了最新的秋季发布会，会上发布了全新的MIUI 7和新手机红米Note2。

首先是MIUI 7，新增了四套全新的UI，首次出现了粉红色主调的女神版UI，系统图标、壁纸、锁屏等诸多元素进行了重绘；此外，还有女生版、男生版以及轻奢版共计4套全新UI。而且小米还推出了名为MUSE的MIUI主题制作工具，用户可以自行制作多种主题。在系统默认字体方面，MIUI 7在标准、中号、大号字体之外，还新增了一款名为“巨无霸”的超大字体，UI界面中也针对超大字体进行了单独的调校和优化。

MIUI 7新增“宝宝相册”、“宠物相册”功能，能够将所有宝宝、宠物照片进行聚合，并在所有家庭成员之间自动分享，还可以将其设为壁纸，每次解锁时都可看到不同壁纸；此外，MIUI 7还新加入了“儿童模式”，可以设置允许开启的应用，并自动屏蔽短信扣费，桌面布局也不会变乱；提供来电秀功能，允许将手机上预先设置的图片、短视频显示在被叫好友的小米手机来电界面中。

MIUI 7还新增“小米漫游”功能，能够自动为处于国际漫游状态小米手机提供一个当地运营商的虚拟SIM卡，提供流量上网服务。在性能方面，MIUI 7优化了APP应用的启动过程，加载数据与动画展现同步进行，缩短桌面响应时间。同时，MIUI 7也对CPU的调度进行了优化，号称系统响应速度提升20%。MIUI 7针对市面上的500多款应用程序进行了单独的省电策略，相比MIUI6，号称可以将续航延长25%。

最后是系统方面，MIUI 7于8月13日下午17:00正式开放MIUI 7开发版更新，小米2、小米2S、小米3、小米4、小米Note、红米以及红米Note均在适配机型之列。

接下来公布的红米NOTE2可谓看点十足，在硬件配置

上分为标配版和高配版两个型号，分别搭载联发科MT6795、MT6795T处理器，2GB内存，16GB/32GB机身存储，3060mAh容量电池，5.5英寸1920*1080分辨率负向液晶屏，支持基础版“阳光屏”技术，1300万像素支持相位对焦技术的三星后置摄像头，前置500万像素OV摄像头，支持红外遥控功能。

外观上红米Note2采用一体式塑料材质背壳，提供粉、蓝、黄、白、黑五种颜色可选，另外用户还可以加9.9元，选购任一颜色的原装多彩后壳。机身三围尺寸为152*76*8.25mm，重量为160克。

最后，红米Note2新机的起售价为799元，低配双网通版本899元，高配双网通版999元，暂时没有电信版，此外，小米还为红米Note2提供了29.9元的意外保，8月16日正式开售。值得一提的是，开创了“手机抢购模式”潮流的小米这一次痛改前非，进行了非常充足的备货，红米Note2在小米官网以及各大国内电商网站基本上全天开放购买，这也让那些发布大半年甚至超过一年还采用抢购的手机汗颜。

三星提前更新Galaxy Note，并发布大号Galaxy S6 edge+





同样是8月13日，这一天的晚些时候三星也召开了新品手机的发布会，推出了两款重磅级产品，分别是主打“大屏幕+手写笔”操作的Galaxy Note系列最新产品Galaxy Note 5和上半年才发售的、拥有双侧曲面屏的Galaxy S6 edge的大屏幕版本Galaxy S6 edge+。

实际上，这两台同时发布的机器在硬件规格上完全一致，两者的区别和S6、S6 edge之间的区别一样，仅仅是一个为常规的5.7英寸的屏幕，另外一个是双曲面屏，而且Note系列标志性的手写笔在S6 edge＋上并没有配备。处理器采用三星自家的Exynos 7420，GPU是Mali T760MP8，RAM多达4GB，内置存储有32和64GB两种，屏幕是5.7 英寸长2560款1440的AMOLED材质，前置摄像头为500万像素，后置摄像头为1600万像素，支持光学防抖，电池容量为3000mAh且不可拆卸，操作系统是Android 5.1。

在外观上，Galaxy Note 5和S6 edge＋延续了S6系列的设计语言，铝合金的金属边框被处理成圆弧状，四角稍微突出一点，尔后在框体收缩，连音量加减和home键的形状都保持了一致。此外，Galaxy S6和S6 edge上出现的边框按钮、开口不在同一条中心线上的情况在这两款机型上也是一并复现。而上半年的两款旗舰机型上的摄像头突出问题还是一样出现在了这两款平板型手机上。

需要特别指出的是，Galaxy Note 5的背部采用的是双曲面屏的设计，像是把S6 edge＋上的前置玻璃面板直接扣在了背后，同时也不禁让人误以为Note 5在模仿小米Note的设计。此外，虽然Android系统刚刚被曝出指纹识别存在安全隐患，但这两款机型的home键依旧集成了指纹识别功能，后置摄像头的旁边也同样有心率传感器。和上半年的两款旗舰机型相比，Galaxy Note 5和S6 edge＋除了有更大的屏幕尺寸，更多的RAM，更大一点的电池容量，这几款机型的差别其实微乎其微，也都支持无线充电。当然，如果之前就是Galaxy Note用户，并且对它内置的手写笔形成了依赖，最新的Note 5仍然会是不二之选。



▲用了这个保护套，S6 edge+秒变黑莓。

另外三星还带来了一款特别的配件——一个带实体全键盘的保护套，从外媒的试用来看似乎只支持S6 edge＋，三星官方并未公布这款配件的发售时间。

三星的这两款手机正式发售的时间是8月21日，相信大家看到本次栏目的时候，已经可以目睹它们的真容了。

技术宅

小米+李宁——国产智能跑鞋简单体验



小米的产品跨界程度越来越高，今年早些时候，一款和国内知名运动产品李宁合作开发的智能跑鞋公布，8月初这款产品也正式开卖，产品分为烈焰和赤兔两个系列，售价分别为399和199元，虽然早就对此有所耳闻，但是因为只是合作项目，所以小米官方并没有过多宣传。

直到某天在京东购物的时候，偶然看到这两款鞋子在旗舰店首发，想起老妈之前嘀咕打算买一双跑鞋参加运动，于是借着这个机会怂恿她下单了一双，另外出于对新产品的天然怀疑，所以选择了更便宜的199元赤兔。

开箱



鞋子很快就到手了，采用简单的纸盒包装，乍看上去和普通的李宁运动鞋并无区别。鞋子的颜色选择的是主打的橙色和粉色混搭，实物颜色要比照片显得鲜艳很多，这还一度让老妈有点无法接受，认为对于她这个年纪的人来说过于鲜艳。好在在我的劝说和鼓励之下，她还是决定试穿一番。值得一提的是，和耐克、阿迪达斯等国外运动品牌的鞋子一样，李宁在鞋码方面有半号，35.5码的鞋子对于穿35怕小穿36嫌大的老妈来说，实在是非常合适。

软件



说完这些表面的东西，就该说回这双“智能跑鞋”的“智能”二字了，除了鞋子之外，鞋盒内还有一个小盒子，里面装的就是这双智能跑鞋的“核芯”——智能芯片了。官方介绍这个芯片可以使用一年，所以并不能进行充电，考虑到一双鞋子的穿戴周期，电池的寿命未来可能会是一个问题。

首次使用时要将芯片塞入右脚鞋子的鞋底中，然后要在手机端下载APP《小米运动》进行连接，需要注意的是，Android手机硬件需要支持蓝牙4.0及以上版本，系统需要支持Android4.4及以上的版本，基本上近两年推出的Android手机全部符合这个要求，苹果手机则支持iPhone4s、iPhone 5/5c/5s、iPhone 6/6 Plus。首次绑定时需要鞋子的主人穿好鞋子双脚呈与肩膀平行的姿势直立，手机端打开《小米运动》按照指示操作，几十秒就可以完成绑定。此后只要穿着鞋子行走就会进行计步，如果带着手机并且穿着鞋子行走或者跑步，还可以精确地展示跑步路线、跑步距离、消耗卡路里以及时速等，让使用者清楚了解自己的运动状态。另外官方还承诺，随着软件的更新，还可以根据跑步数据进行分析，给出精准步频、前后掌落地监测和跑鞋缓冲统计，让用户跑得更加智能。



结语

经过老妈的穿戴和实验，目前的软件功能还比较简陋，比较有用的功能还是计步和运动轨迹，倒是鞋子本身作为一款刚刚200元的跑鞋，基本上值回了这个价格，据老妈说穿起来也非常舒适合脚，鞋底也比较厚，不过她跑步的时候不多，更多的是用来散步、快走和登山。总结起来，如果正好有跑鞋的购买刚需，那么这双鞋子还是值得一试的，如果只是为了体验“智能”的程度，那么没必要浪费这个钱，至于是买399元的版本还是199元的版本，那就看自己的预算多少了，不论是赤兔还是烈焰，男女款式的价格都是一样的。

软件园

好看一图



Android/iOS	
类型：新闻	价格：免费
新鲜度：★★★★	常驻度：★★★



新闻类应用是手机中非常重要的一类应用，其数量也非常多，不过盘踞着各大应用商店下载排行榜前列的往往是门户新闻网站的客户端或者是包含了所有用户感兴趣话题的聚合类新闻应用，在这样的大背景下，这款主打图文结合且更注重“图片”效果的新闻应用《好看一图》就显得非常特立独行了。

进入应用，首先看到的是一张占据了整个屏幕的高清图片，这时候点击图片下方会有一行极为简短的文字对图片做阐述，基本上字数都控制在100字左右。再次点击图片这些字又会消失。左右滑动可以切换不同的图片，当看到感兴趣的图片时还可以选择收藏、分享或者是下载。点击画面右下角的“一图知天下”还可以进行分类查看。如果想要对应用进行设置，可以点击图片右上角的列表进行设置。“简介纯净又内涵丰富”就是对这款图片新闻应用的最好阐述，高质量的图片可以看得出是精挑细选的结果，而简洁有力的文字描述也让人过目难忘。

面汤相机



Android/iOS	
类型：摄像	价格：免费
新鲜度：★★★	常驻度：★★



过去的二十年，人们的阅读时间顺利地从“报刊杂志”转移到了“门户网站”，又随着智能手机的兴盛转移到了“手机版APP”上，不过无论何时何地，“心灵鸡汤”永远都是非常热门的读物。随着“心灵鸡汤”的泛滥，也有很多人对之嗤之以鼻，认为看似温暖人心“鸡汤”实际上并没有什么用处。而这款名为“面汤相机”的应用也是对“鸡汤”的挑战，既然“心灵鸡汤”大都是励志暖心营养丰富的内容，那“面汤”就与之相对，大都是平白朴实清汤寡水的文字。“面汤相机”也是如此，当用户使用这个应用拍照之后，系统会根据照片上人物的“笑脸程度”配上一段“面汤文”，这些的文字特点就是简单直白，但是不得不承认的是，虽然文字大都直来直去，但是常常和照片的契合度非常之高，这些文字的位置也可以在照片上随意拖动，右下角还有设置字体大小、颜色和透明度的选项，秀自拍的同时想要配点不矫情的文字，那么《面汤相机》是不二之选。

Biu



Android/iOS	
类型：图片	价格：免费
新鲜度：★★★★	常驻度：★★★



如今手机上的摄像头越做越强，拥有了如此良好硬件底子的手机用户，如果只是拿来拍摄静态照片确实有点浪费。Biu不但可以让摄像头的硬件性能不再被浪费，也让用户的创意得到最大程度的展现。简单来说，《Biu》是一款可以让照片活起来的自动循环GIF图片应用，同时也提供一个给大家带来欢乐和趣味的动图社区。进入应用后点击界面底部菜单栏中的相机图标，设置好“连拍间隔时间”，然后点击拍摄，相机便会自动拍摄5张图片病合并成动图，之后还可以添加滤镜效果，为了增加动图的趣味性，系统还内置了大量的卡通贴图，将这些贴图点缀在自己拍摄的动图上，经常可以起到意想不到的好效果。保存后的GIF动图可以发布到Biu提供的社区里，当然也可以同步到自己的微博或者朋友圈里。除了欣赏自己制作的趣味动图，在Biu社区里也可以欣赏网友们分享的众多极富创意的优秀动图，而且点赞吐槽、保存、本地的功能一个都不缺。

Wonder World



iOS

类型：旅行	价格：免费
新鲜度：★★★	常驻度：★★★★



“旅行”向来被认为是一件具有正面意义的积极活动，但对于大多数人来说，工作、金钱和时间的限制让“说走就走的旅行”始终只能挂在嘴边。虽然现实是如此的残酷，但是在科技如此发达的今日，足不出户就饱览这个世界的美好，《Wonder World》这款旅游推荐应用就值得热爱旅行却无法付诸实现的人使用。应用以视频的方式将全世界最好玩的旅行目的地展示出来，进入《Wonder World》，可以看到界面分为两大主题，前面的“精选”中，每天都会有系统推送的三个精美的户外旅行视频，像是去马尔代夫潜水畅游、在昆士兰愉快骑行、到夏威夷体验高空跳伞；后面的“目的地”中，则又分为“游玩方式”和“热门地点”两个大类，在这两个大类下又细分了许多小的类别，例如“冲浪”、“滑翔”、“潜水”以及“跳伞”等，例如进入“跳伞”，那么所有适合的地方都会呈现出来。真正开始旅行之前，先来这款应用里做个预习饱饱眼福吧。

WalkUp



iOS

类型：运动	价格：免费
新鲜度：★★★★★	常驻度：★★★★★



随着人们对健康问题的日益重视，计步器类应用越来越多，虽然目的都是为了鼓励人们过上多动少坐的生活方式，但是难免趋于大同小异，不过这款《WlakUp》却使用标新立异的方式从同类软件中脱颖而出。应用采用清新的画风为用户绘制了一个全球旅行的路线图，用户则需要通过自己在实际生活中行走的步数来完成环游世界的壮举。应用通过读取用户携带手机是行走的步数，将之转化为“能量值”。点击路线图右下角的图标可以消耗能量值在地图中前进，应用中的始发点是中国的北京，接下来将途径朝鲜平壤、韩国首尔、日本东京……每到达一个城市，应用主界面的背景就会变成当地的特色建筑，虽然也是卡通风格，但是也多少可以体验到环球旅行的感觉。系统还设置了“每日任务”，完成相应的步数可以获得一定量的金币，用于购买补充能量值的食物。旅行中还会遇到突发状况，需要用户通过自己的判断做出选择，不同的选择会导致不同的后果，这大大提升了应用的趣味性和游戏性。无论是想马上开始运动却迟迟迈不开腿的人士，还是厌烦了日复一日只会计步缺乏成就感应用的用户，都极力推荐你来试试这款《WalkUp》。

MicroSoft Translator



iOS/Android

类型：教育	价格：免费
新鲜度：★★★★★	常驻度：★★★★



“化简为繁”如今成了手机应用的一个大趋势，似乎设计者们都希望能在一个应用里加入越多的功能越好，这反而使得原本简单好用的一些东西变得臃肿不堪。不过这款出自微软之手的《MicroSoft Translator》却反其道而行之。进入应用，迎面而来的就是一阵简洁之风，界面中央一个大大的语音按钮非常醒目，按下这个按钮可以设置需要翻译的语言，再次按下语音键就可以直接对着手机说出自己想要翻译的内容了。接下来随着画面中波形动图的闪烁，右上角会逐渐出现用户说出内容的文本，而屏幕中央则是翻译出来的文本，稍后系统还会给出翻译好的文本的语音朗读选项。除此之外，在翻译好的文本下方还有一个“图钉”按钮可以隐藏翻译的内容，而“放大”按钮则可以让翻译好的文本全屏显示。除了语音录入文本之外，也可以在主界面选择手动输入文本进行翻译。特别值得一提的是，对于部分中国方言，应用也可以理解为正确的普通话，因此只要不是太厉害的口音都可以得到正确的翻译。

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



口袋足球员

ポケットフットボーラー

■ Kayac ■ 日版 ■ RPG

本作是一款足球题材的RPG，玩家可以自由创作一个自己的替身进入游戏，与其他玩家一同结成俱乐部、通过团队配合向全世界的豪门发起挑战。无论是大牌球星还是初出茅庐的新人，在游戏中的形象都是滑稽的“方块头”。平时的训练过程是投掷骰子，根据点数在训练场上移动，格子上的图标能提升玩家在传球、射门、体力等不同方面的能力。除了刻苦训练外，精良的装备和技能也是提升球员能力的关键，无论是球衣、球袜、球鞋，还是“神之手”、“克鲁伊夫转身”等特技都能大幅强化自身，不过这方面就要通过“抽”来获得了，也是课金的重点。比赛前玩家需要与队伍中的其他玩家聊天制定阵型和战术，比赛则是自动进行的，其中还有一些任务，如获得高分、成为全场MVP等，达成即可得到额外的报酬。值得一提的是本作对应十国语言，除了日语、英语外，甚至还有粤语。





本体免费（含课金要素） Android/iOS

青春特快

青春エキスプレス

■ Over Fence ■ 日版 ■ PUZ



本作是一款含贪吃蛇要素的解谜游戏，主角在行走的过程中会不断增加身后的人数，形成一道长长的“列车”，只要在列车不被截断的情况下完成指定条件，即可完成对应的关卡。除了普通的挑战关卡，还包含专门准备的活动关卡、主角换装与道具收集等大量游戏要素。

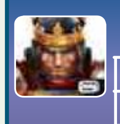
乍一看是贪吃蛇，玩法却相当新颖。选择新关卡后，玩家首先要掌握整个场景的地形关系与角色配置，之后再决定主角的前进路线以顺利收集所需角色。每个关卡都会要求玩家集齐指定的“列车”人数，利用场景中效果各异的机关按一定顺序收集完成，并在限定的回合数内安全抵达场景的终点才能通关。随着关卡的解锁，场景变得愈加复杂，机关类型也更多样化，甚至还会有在场景中不断移动的棘手角色。引领这些形象各异的角色，组成名为青春的特快列车吧！







本体免费（含课金要素） Android/iOS



帝国霸略

マーチ オブ エンパイア

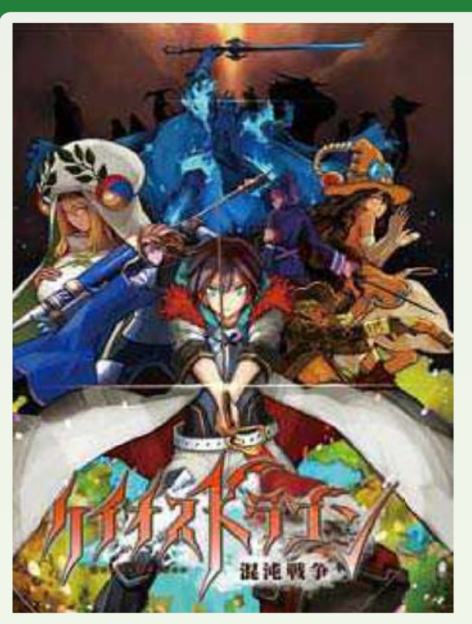
■ Gameloft ■ 日版 ■ SLG

本作是一款描写王国战争的大型战略游戏，游戏采用2.5D的形式将一个乱世的舞台展现在玩家眼前，玩家要从高地之王、北部沙皇和沙漠的苏丹三大势力中选择其一，在此修建城池、扩充军备、扩张领土，设置组建军团攻打邻国，与其他同样有着一统天下之野心的玩家一决高下。三大势力的设计、环境以及对应的设备都有所区别，玩家可通过修建建筑物来发展自己的城市，通过派遣军队来扩张自己的领土，从而提升自己的实力，为国战贡献出自己的力量。游戏的战斗融入了兵种、阵型、季节等要素，让战斗更具实感，驱逐驻守的敌人后，该领地从此就属于自己啦。除了提升自己实力的建筑物外，玩家还可以修建贸易所、神圣的寺院、储藏库等“地域设施”，为同盟的同伴提供恩惠。本作采用游戏本体免费、部分道具收费的形式，对大型战争感兴趣的朋友可以一试。









本体免费（含课金要素） Android/iOS

混沌战争

ケイオスドラゴン 混沌战争

■ SEGA Games ■ 日版 ■ RPG

本作是由SEGA、星海社、TOHO animation三方联合推出的RPG。故事背景承接TV动画《赤龙战争》结局的10年后，世界充满了混沌的军势，由两个大国保有的和平面临崩坏的危机，玩家需要扮演一名失忆青年去拯救世界。战斗形式类似塔防，如果让敌人到达右边的终点线就算任务失败，玩家可以通过点击屏幕来让角色移动，无论是战术调整位置还是主动迎击敌人皆可，积蓄角色旁的蓄力槽还可以发动华丽的必杀技。本作可同时操控5名角色进行战斗，亦可交给AI进行自动战斗。剧情部分的人物立绘采取了Live2D技术，让角色显得栩栩如生，涉及七个国家的故事也能满足剧情爱好者的需求。除了可以培养个性丰富的角色外，本作还准备了200种以上的装备品，玩家可对装备品进行强化与进化炼金，让装备升级，锻造出最强装备然后挑战强敌吧！







追寻逝去的情怀

文 徐继刚 编 白菜 美编 咕噜



《勇者斗恶龙XI》跨PS4/3DS发售，不少玩家都表示丈二和尚摸不着头脑，但从市场占有率和前景来考虑似乎又是合情合理。伴随着传统RPG玩家们期待已久的作品，Square Enix使出的这一招究竟有着什么样的考量，又会带来如何的影响……让我们随着这位知名业内人士发来的特稿，一起看看、并回想一下“《勇者斗恶龙》系列”所带来的情怀。

2015年7月28日，当国民级超大作RPG《勇者斗恶龙XI》（后文简称《DQ XI》）登陆PS4+3DS硬件平台的奇葩混搭组合正式披露后，笔者下意识地看了下日历，以确认并非源自愚人节新闻。

第一章 赌局

《DQ XI》同时登陆PS4和3DS两大平台，似乎完全出乎了所有外界人士的预料，这一跨平台、跨阵营的惊人举动也确实开了该系列的先河。曾几何时，“独占”这个霸气字眼始终是颠扑不破的尊贵身价象征。不过此番惊人手笔却也并未违背发行商Square Enix（后文简称SE）过去一直所秉持的经营方针——只在硬件普及量第一位的平台推出“《DQ》系列”。索尼的PS4在全球家用主机平台的领先优势地位正日益明朗化，而任天堂3DS在携带主机这个细分市场的垄断地位依然不可动摇，在日本本土市场的霸权地位尤为明显。

去年，笔者和一位媒体从业者友人曾就《DQ XI》的最终归属问题设了一个无伤大雅的赌局，约定输者要掏腰包在沪上某著名怀石料理请客。某氏认为索尼PS4目前在全球家用主机领域的竞争优势日益明显，已然获得了全体第三方一边倒的支持，SE更是早早就将《最终幻想》、《王国之心》乃至《古墓丽影》等一系列王牌大作尽数奉献，因此该社完全没有可能让《DQ XI》在Wii U平台推出，否则岂非玩了一出双手互搏的拙劣把戏。本人对于PS4压倒性的强势地位并未表示置疑，但是自信源于《DQ》的地域特殊性，该系列作品至今为止约94.7%的销量都产生在日本本土市场（其中八成以上发行数又隶属于任系平台），Wii U虽然在海外销售低迷，但是在本土凭借着任天堂拔群的市场号召力和先发优势，始终保持着百万台的领先优势。更兼有已经达到一户一台惊人普及度的3DS掌机，“《DQ》系列”一直与任天堂的掌机保持着相当优异的亲和力，百万级别销量大作可谓数不胜数。



不过，SE随后一连串的举动和日趋明朗化的市场竞争态势几乎令笔者信心尽丧。其在2014年9月召开的2014 PlayStation媒体发布会（SCEJA Press Conference 2014）发表了由Koei Tecmo Games旗下Omega Force小组代工开发的PS3/PS4双平台游戏《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》（后文简称《DQH》），虽然不过是系列的衍生作品，但是作为阔别索尼阵营十年之久的全新发表，被众多业界人士普遍认为是相当具有暗示性的举动。索尼对于“《DQ》系列”也给予了异乎寻常的尊崇待遇，对一款外传性质的试水作品提供了不亚于3A级超大作的广告宣传力度，甚至还破天荒地游戏未出而限定主机先行发售。进入本年度后，《DQ》之父堀井雄二在接受杂志专访时表示“《DQ》系列”也应该拥有世界级的图像表现效果，非常期待下一部作品能够在大屏幕上展示独特的魅力……其言论几乎坐实了《DQ Ⅺ》将在家用主机上推出的可能性。与此同时，任天堂于2015年3月17日携手日本移动网络服务商DeNA召开了联合发表会，宣布将共同开发一款代号为“NX”的全新主机，此番惊人举动无异提前宣判了一直处于苦战中的Wii U死刑。有鉴于此，平生乘惯了胜马的SE焉有义务再为一款注定失败的主机雪中送炭？！



正当许多人判断《DQ Ⅺ》的平台归属已经毫无悬念时，SE却又在3DS平台高调发表了《DQ Ⅷ》的复刻版，这款当年在PS2平台脍炙人口的话题之作也是至今为止惟一的一款没有在任天堂平台推出过的正统作，此举不辄再度展现了SE经营层一贯的首鼠两端作派。

任天堂社长岩田聡的邃逝，应该是完全超出SE水面下市场战略布局的预想外突发性事件。长期主持“《DQ》系列”开发工作的两位灵魂人物掘井雄二和斋藤阳介都第一时间在推特个人主页上发表了沉痛的悼词，而斋藤氏在悼词中着重提到了“提携”和“合作”这两个字眼。岩田聡的突然离世使得任天堂一时群龙无首，几乎陷于自1983年推出FC以来最危险的困境。在山内溥执掌任天堂的末期，由于山内的铁腕和执拗，第三方厂商几乎尽数叛离，全凭借性格温顺亲和的岩田聡采用曾被讥笑为“土下座外交”（磕头外交）的柔软身段，才逐渐招降纳叛，甚至让曾经坚定反任的SE成为了NDS时代任天堂最重要的第三方合作伙伴，《DQ Ⅸ》登陆NDS事件更成为游戏史上经典的商业案例。进入本世代以后，由岩田聡亲力亲为的“任天堂网络直面会”（Nitendo Direct）也极大地拉近了第三方和玩家的距离。目前任天堂暂由竹田玄洋和宫本茂两位巨头分别主持软硬件业务，二元体制是否会造成企业内部管理混乱尚不得而知。此外这两人均已年过花甲（竹田甚至出生于1949年），虽然过去均有辉煌成就，但能否在垂暮之年依然保持引领任天堂这家百年老铺在日新月异的电子消费娱乐产业继续前行的能力，确实值得忧虑。

笔者原定7月中旬日本关西京阪游时顺道参观任天堂本社的计划，阴差阳错地变成了拜祭岩田聡之旅。站在京都郊外那幢丝毫并不起眼的七层白色方形建筑物前，不知情的人很难相信在如此偏僻乡野之地居然诞生了全球著名的产业巨头，曾经令得群雄为之竞折腰。岩田聡领军的巅峰时期，任天堂股票市值一度仅次于丰田汽车位列全日本第二，年销售额更突破了万亿日元。数十年风云历程的迎来送往中，久多良木健、香山哲信等无数业界巨头曾经抱着诚惶诚恐之心出入门下。日本游历数日间，无论穿行在闹市地铁，或在友都八喜等大型电器连锁店购物，都能真实地感受到任天堂在该国度的强大支配力，处处在在皆能不时看到手持3DS招摇过市的身影。



作和模仿欧美超人气名作《我的世界》的《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》。值得一提的是，除了原先的PS3/PS4双平台以外，此两款新作还追加登陆了PSV平台，这也是“《DQ》系列”首次出现在索尼的携带主机平台。至于任天堂平台，除却公开了3DS版《DQ Ⅷ》的若干追加新要素以外，更披露了NDS时代大人气衍生系列的最新作《怪兽统领者3》。

那时的笔者虽然内心深处对于《DQ Ⅺ》最终花落谁家的赌局越来越不自信，但是SE未来将如何走出关键的一步却令笔者充满了好奇心，毕竟对于“《DQ》系列”这款深深扎根于日本本土的国民超大作来说，目前占据绝对市场支配力的3DS，是一个无论如何也绕不过去的坎，堀井雄二将何以自处？何以决断呢？

第二章 情怀

7月28日，距离任天堂前社长岩田聪正式发丧日不到半个月的时间，Square Enix便在东京都举办了“《DQ》系列”最新作的大型发表会。虽然本着兵不伐丧的古训，SE选择这个时间点未必有刻意针对某势力阵营的意思，但是其进退举止确实足够引起整个业界的关注。SE此番的事前保密工作相当出色，一系列前戏的铺垫亦吊足了观众的胃口。索尼阵营方面，SE宣布了《DQH》的续

日本本土的某专业媒体在报道《DQ Ⅺ》时，对于其登陆硬件平台的归属使用了“竟然”这个字眼。有鉴于当前传统家用游戏领域的低迷不振和《DQ Ⅹ》的先例，《DQ Ⅺ》会多平台发售以规避经营风险几乎已成业界共识，但是大众认知下符合逻辑的平台组合不外乎任天堂Wii U+3DS或索尼PS3+PS4+PSV这两类。以Wii U目前近三百万台的国内普及量再加上3DS的压倒性连携支持，完全能够达到SE预期的票房保障。至于索系阵营，三个臭皮匠总也能顶个诸葛亮吧。当发表会高潮阶段，从堀井雄二嘴里最终揭示《DQ Ⅺ》的平台归属后，PS4+3DS的奇葩组合确实令得大多数人跌破了眼镜，SE再次成功平衡了业界的势力版图，其“不偏不倚”的作风足够获颁诺贝尔和平奖。《DQ Ⅺ》再次顺理成章地成为了业界瞩目焦点，这似乎是一场皆大欢喜的冒险活剧，几乎所有人都默认了这个似乎乖张却又至为合理的答案，和当年《DQ Ⅸ》发表时的舆论一片哗然形成了鲜明对比。





▲双版本战斗画面对比。左侧为PS4版，右侧为3DS版。

当初《DQ Ⅸ》发表在如日中天的 NDS 平台实乃完全屈服于商业利益的无奈之举。是时 SE 向预期中的王道主机平台 PS3 投入巨资开发的《FF ⅩⅢ》因制作进度一再延误导致预算大幅超支，为了在短时期内减少财务压力，在积极趋奉处于巅峰期的任天堂同时，又要尽量避免 PS3 平台的大规模先期投资血本无归，SE 最终选择了曾被认为毫无可能性的 NDS 平台。SE 经营层当时的举动几乎得罪了包括股票投资者在内的所有人，以至于时任社长和田洋一最终成为了替罪羔羊，种下了日后被贬下台时无人同情的祸根。由于 NDS 的硬件性能限制，导致《DQ Ⅸ》的图像表现力和游戏内容较 PS2 平台的前作大为退步，因此引发了忠实拥趸们的强烈不满。而 SE 首鼠两端的作派显然也不能让硬件厂商感到满意，索尼肯定对当时 SE 选择在 12 月 12 日这个 PSP 发售两周年的特殊日子发表 NDS 版《DQ Ⅸ》暗中衔恨，此举险些直接宣布了苦战中的 PSP 死刑。而对于任天堂来说，《DQ Ⅸ》归属 NDS 不过是锦上添花之举，该社显然更期望《DQ Ⅸ》能够发售于 Wii 平台。设想《DQ Ⅸ》如果能够在 Wii 发售，该平台后期在本土市场第三方软件严重匮乏的窘境完全有可能避免。

掘井雄二事后在接受媒体采访时如是言："由于恰逢系列 30 周年，所以我们将副标题命名为'追忆逝去之时'。我们非常重视 30 周年，游戏本身也拥有'时间'这个主题，所以我们希望与系列一路走来的玩家可以体验到怀旧的感觉，新玩家也可以感受到十足的乐趣。其实从登陆的平台来看，也可以充分体现这种考量……"

我们完全有理由相信掘井氏的言论发自肺腑，选择《DQ Ⅺ》平台组合的动机并非仅仅因为是商业利益的简单考量，更多还是对于这个金字招牌未来前途的努力尝试。进入松田洋佑主导运营的时代后，SE 加速了企业内部开发体制的改革，原先旧 Square 和旧 Enix 两派体系各自为政的混乱局面得到了根本改观，内部团结的同时也促进了各大品牌开发团队之间资源分配的良性竞争。松田洋佑也一改过去和田洋一时代一切以赢利为商业目的的经营方针，努力在利润和品牌口碑之间寻求合理平衡点。一方面在智能手机领域大赚奶粉钱，另一方面在传统家用机平台积极扩大高清大作的投入，诸如《王国之心 3》、《FF Ⅶ》高清重制版等人气作品的连续发表让玩家依稀看到了该社全盛时期的身影。

"《DQ》系列"是传统游戏领域绝无仅有的地域性色彩极其浓厚的作品，其票仓基本局限于日本国内，虽然从《DQ Ⅶ》开始就捆绑在硬件厂商战车上积极致力于海外市场的开拓（NDS 版《DQ Ⅸ》海外累计销量突破 150 万套），但是效果只能算是差强人意。真正让掘井雄二等人产生深刻危机感的是日本国内市场的急速萎缩，智能手机游戏市场的爆发性成长造成了传统游戏的连年衰退，日本国内的软件市场规模已经从最顶峰时期的 7300 亿日元萎缩到 2014 年的不足 2800 亿日元。正所谓皮之不存毛将焉附，对于"《DQ》系列"来说，整体市场的不断萎缩完全封闭了未来成长的可能性（SE 在 3DS 平台发售的《怪兽统领者 2》和《DQ Ⅶ》重制销量均不如预期）。掘井雄二自然不愿意坐视金字招牌日渐褪色，惟一的破局之路唯有积极开拓海外市场走全球化发展道路，目前在欧美市场所向披靡的 PS4 无疑是最佳的选择。当然，相信索尼暗中的积极拉拢收买也是阔别十年后双方再度携手的重要原因。微软负责 XBox 业务的首席执行官菲尔・斯宾斯近日在出席德国科隆游戏展中接受采访时透露索尼正在大肆购买第三方游戏独占，《DQ》这样一款具有市场战略价值的作品肯定早早就被锁定了目标。该系列作为任天堂 Wii U 平台屈指可数的几款第三方大作之一，收买成功的市场效应举足轻重。

客观的说，耗费巨资采用虚幻 4 引擎开发的 PS4 版《DQ Ⅺ》应该才算是真正意义上的全新正统作，而 3DS 版是出于商业利益考虑和种种幕后交易而被迫推出的衍生副产品。SE 在正式发表之先曾经审慎地采取了一连串的市场试探动作，比如先行推出了《DQH》试水，其结果显然并不能让该社完全满意。《DQH》号称百万销量中，PS3 版约占据了近六成，对于 PS4 硬件销售的拉动效果也大大低于预期。如果仅仅推出 PS4 版的话，《DQ Ⅺ》非常有可能刷新历代最低的销售记录。掘井雄二对于 DQ 系列的核心玩家层有着充分了解，其中相当大部分都是三十年来风雨同路的坚定追随者，这些高龄

玩家往往喜欢固守传统，反感过于剧烈的变革，类似“《DQ》系列”这样反复被原样翻炒依然甘之如饴的景象在业界也算是绝无仅有。特别是软件开发商竞相将往日名作重制复刻大打情怀牌的当下，SE在3DS平台推出2D复古风的《DQ Ⅺ》不但降低了因PS4版开发成本剧增所造成的经营风险，更从感情上安抚了那一大票怀古厨们。从笔者目前在被视为日本资深玩家集中营的2CH游戏讨论板获得的综合讯息来看，《DQ》固有玩家群对于3DS版《DQ Ⅺ》的期待度要明显超过PS4版，未来两个版本的最终销售成绩将非常具有话题性。

关于硬件规格进化提升感官效果和所谓游戏性的正相关性悖论一直以来就是被广泛争议的话题，个人并不赞同开发商将精力过多关注于图像表现力的提升，但也认为硬件规格的进化同样是推动游戏性发生质变的动力源，能够提供更为广泛的可能性。很高兴这次SE为大家提供了一个非常理想的视点，在截然不同的硬件环境下制作出的相同作品，是否能够为人们提供同等价值的游戏乐趣？抑或，硬件性能飞跃所带来的游戏乐趣提升是否能与投入的人力物力相契合？

这是愚鲁如我辈迫切想获得的答案……

番外篇 画饼怀

《DQ Ⅺ》发表会从表面上来看似乎皆大欢喜，关联三社的股价在次日都出现了不同程度上涨。但实质上任天堂依旧是最大的输家，因为“《DQ》系列”近年以来一直被视为该社的禁脔，如今的局面显然已经完全脱离了Wii U发售前既定的发展轨道。一直以来，堀井雄二对于任天堂表示了足够的善意，《DQ Ⅹ》破天荒地成为了Wii U首发时期的护航大作，然则由于该硬件表现不佳的缘故，SE社内要求调整市场战略布局的呼声逐渐占据上风。如果Wii U一切进展顺利，《DQ Ⅺ》应该根本没有PS4什么事儿，今时的平台组合将会是Wii U+3DS，当然这一切已然是毫无意义的假设……

即便时势造化弄人，任天堂前社长岩田聪的亲善外交策略依然在其物故多日后发挥了效力。“《DQ》系列”的主策划斋藤阳介在发表会的尾声郑重宣布《DQ Ⅹ》和《DQ Ⅺ》两作未来将会登陆任天堂的次世代主机NX，这也是该款至今硬件规格不明的主机公开发表的第一批对应软件，斋藤氏的意外宣告不辄对外表达了SE积极的合作意向。虽然这不过是一份遥遥无期的画饼，但至少在眼下足够抵消《DQ Ⅺ》放弃Wii U平台所造成的负面影响，与会的众多媒体也在第一时间向外界披露了该讯息。然而，SE社次日在官网发布的相关新闻通稿中却将斋藤阳介发表会中非常明确的宣告修正为“NX发售检讨中”。无论斋藤或是堀井都不可能胆大妄为地违背会社的意愿自作主张，该社官网通稿中暧昧不明的措辞亦绝非笔误，很有可能迫于来自社内外的某种强大压力而做出的妥协举动。诚然如此，斋藤氏的言之凿凿早为成千上万的发表会目击者所见证，SE日后势必会对此有所交代。

任天堂的NX到底是一款什么样的主机呢？由于任天堂宣称过早曝光有可能被竞争对手抄袭创意，因此目前处于对外严格保密状态。外界对于这款神秘主机有着种种猜测，欧美网站曾有人披露NX是一台搭载VR/AR技术的虚拟现实主机，而《日经新闻》则更是煞有介事地宣称NX是搭载AMD定制APU芯片并使用安卓操作系统的传统家用主机。以日本人平素行事的严谨作风来看，SE不太可能在对NX的硬件规格毫无所知的情况下便空口许诺，我们不妨推测其为一款硬件性能参数和PS4相仿佛的家用主机平台，其开发系统也具有良好的泛用性以便利移植，而其硬件设计的独特魅力体现在何处则不得而知。根据日程表的推移，即便NX版《DQ Ⅺ》的开发计划确实存在，其发售时期也会大大落后于PS4和3DS。如果仅仅是简单的移植照搬，显然无法吸引到消费者的购买欲望，或许该版本会应用到NX的独特硬件设计，更有可能NX版会和3DS版有独特的联动要素，从而成为真正完全版的《DQ Ⅺ》……

Nintendo New Hard NX



《怪物猎人×》特别访谈

《怪物猎人×》导演 一濑泰范（文中略称为一濑）

「《怪物猎人》系列」制作人 辻本良三（文中略称为辻本）

《怪物猎人×》制作人 小岛慎太郎（文中略称为小岛）

2015年11月28日，Capcom预定在3DS平台上推出系列新作《怪物猎人×》，这对于广大猎人玩家来说无疑是一个振奋人心的消息。这款冠上“×（Cross）”之名的《怪物猎人》究竟有何特别之处？配合“前线狙击”栏目中的最新情报，让我们走近本作的开发阵容，看看核心制作人员是如何描述这款作品的吧！ 译 古林 美编 Juxi

全新《MH》的可能性是本作开发的契机

——象征了“《怪物猎人》（下文略称为《MH》）系列”全新方向的最新作《怪物猎人×》（下文略称为《MH×》）如今也已向大众正式公开。首先，请三位讲述一下自己在本作制作中的职责与立场吧。

辻本：我是系列制作人。主要负责确定新作的创意概念、作品定位与具体方向性等，需要对重大问题做决断，并且调整整

个作品的大致方向。还需要随时准备解决大家在制作中遇到的问题。

小岛：我是《MH×》的制作人。简单来说，辻本是整个“《MH》系列”的制作人，而我则单是《MH×》这部作品的制作人。

一濑：我是《MH×》的导演。从辻本和小岛那儿获得有关的问题与要求后，我得与制作团队的工作人员认真商讨，再尽力在游戏中实现商讨得出的最终结果，解决问题。

——请向大家讲述一下《MH×》的制作概念吧。

辻本：去年是系列诞生的第10个纪念周年，而其实在更早的时候，内部就已经有“能否制作出更多样化的《MH》”的提案了。当时的我有一个想法，就是能不能在狩猎动作的“风格”方面下手。

——这就是本作最吸引人眼球的“狩猎风格”系统了吧。可为什么会那么想呢？

辻本：既然是延续了这么多年的系列游戏，玩家自然会开发出五花八样的玩法。打个比方说，有的玩家就是喜欢先专注于防御与回避等保守操作，再瞄准某个空隙，向敌人发起致命一击。除此之外，还有许多不同的“游戏风格”。其实不但是玩家，我们也是一样的，就算使用的是相同的武器，应敌方式却截然不同。专门把这个特点抽出来强调，直接做成游戏的一个系统，不也挺有意思的吗？本作的制作就是从这个想法开始的。而且正好是系列的第10个纪念周年，那就一不做二不休，势必做出那种有着“祭典”般热闹狂欢感的作品。

一濑：提出《MH×》企划的那个时期，正好是《MH4G》的制作即将拍板的时候。《MH4G》也是那种充满狂欢感的作品，为了体现出与《MH4G》不同的感觉，我们必须推出不同的卖点。于是我们在作品中加入过去曾出现的村子，还把每作只有一只的标题怪物增加到四只。包括最初提出的狩猎风格在内，加上后来不断增加的意见与想法，在这个过程中逐渐给骨骼添上肌肉，最终成形。

小岛：其实狩猎风格也是为了能够扩大武器类型所拥有的可能性。就像辻本所说的，哪怕手里握着相同的武器，每个人也有不同的应敌方式，如果以“狩猎风格”的形式进一步强调这一特点，玩家不就可以亲手去扩大其潜能了吗？当然了，这毕竟是系列的最新作品，当时也有追加新武器种类的提案。

一濑：整个“《MH》系列”延续至今，已经有14种武器了。只要追加新武器，自然而然会成为一大卖点，然而接下来的问题是由于过度注重新武器，使至今推出的武器种类变得跟走过场似的，没什么存在感。既然如此，还不如着重于本作的创作概念，“加强自己的战斗风格”以保护系列玩家那颗“对武器的执着心”，同时大幅扩充武器自身的系统部分。综上所述，我们最后还是采用了狩猎风格这个系统。

——原来如此，把诸多方案融合为一，才最终成就这个名为《MH×（Cross）》的形态。那么“Cross”这个题目又从何而来呢？

小岛：就像我刚刚所说的，本作会把新旧的诸多要素交叉融合——题目的×也包含了交错的意思。另外，×这个符号看起来有分割成四块的感觉，仿佛代表了四个狩猎风格、四只标题怪物与四个村子的相互交错。



辻本：拍案定稿前，我们犹豫了很久呢。当时有数量庞大的题目候补方案，但最后还是选择了字面上就有的冲击感……能从“×（Cross）”这个符号上感受到的强大气势，成为决定本作题目的关键。

一濑：也不是说“4”这个数字有什么特殊意义，只是在多次讨论后自然变成了这个数字。

辻本：对各个要素不停修正改良的最终结果就是4呢（笑）。

一濑：比如说标题怪物的设计。过去每作只创作一只标题怪物，而这次之所以增加到四只，其实也是为了能够起用至今未能出现的怪物，增加狩猎风格的玩法，进一步引出玩家的独特风格，所以最后一致认为标题怪物的数量增加到复数为好……就这样，每个要素在制作中不停增加与改良，最后刚好都停在了4这个数字上。过程中我们并没有什么意图，只是最后正好如此，个人感觉这真是不得了。

《MH×（Cross）》两大象征性系统——“狩技”与“狩猎风格”

——狩猎风格也有四种，各是什么样的呢？

小岛：首先是第一种，这是与过去一样……能够做出玩家所熟悉的应敌动作，也是最基础的狩猎风格。如果想要用与过去相同的感觉来进行游戏，玩家可以选择这一种风格。

一濑：接下来是第二种，强调狩技的狩猎风格。相较于普通风格，这个风格能够设置更多的狩技，更具攻击性，同时拥有更华丽的动作。

辻本：这个风格的特征是经过细节调整后，与过往系列作品拥有相近的操作感。在展现本作祭典般狂欢的制作概念的同时，我们也希望在作品中增加“怀旧“的感觉。还有人曾提出过“回归最初的摇杆操作（注1）”的意见，但那果然是不可能的呢（笑）。

注1 在PS2平台上发售的3部作品中，操作方法为使用右摇杆进行攻击。

一濑：第三种是擅长空中应敌的风格。其实在《MH4》与《MH4G》中也有跳跃、骑乘等等与空中应敌有关的战斗动作，这次则进一步提升了其动作性能。甚至还有把怪物当做“踏板”并继续跳跃的特殊攻击。

——这创意还真新鲜呢。简直能用完全不同的玩法去进行游戏……

小岛：操作感自不必说，应敌的过程也大幅改变，就算是系列老玩家也能从中获得焕然一新的游戏体验。与狩猎风格有关的新情报将在今后依次公开，敬请期待。

——每种风格听起来都充满魅力，真希望能快点上手操作试试。

一濑：不同的风格无论是特性还是操作感都大相径庭。针对不同的怪物更改风格，又或是贯彻自身信念，哪怕改武器也坚持不改风格，各位玩家完全可以根据自身喜好，自由选择适合的游戏方式。

小岛：片手剑等攻击范围小的武器难以破坏位于高处的怪物部位，此时可以使用不同的战斗风格，抑或劝说同伴更换风格。根据当前的战斗目的“自由地改变自身”正是《MH×》所提倡的全新狩猎方式。希望玩家都能随心而为，尽情狩猎。

——原来如此。看来这次能比过去更享受那种在战斗中测试与改良的过程了呢。与狩猎风格这个新系统并行的是“狩技”，接下来请聊聊这个系统吧？

一濑：狩技并不是为了让猎人获得强大的必杀技。我们希望它与狩猎风格一样，能进一步让玩家体现个性，狩技就是在追求这一目的时诞生的要素。简单来说，就是“游戏风格的确定”吧。



辻本：狩技是复数存在的，但不同类型会出现性质上的巨大差异。当然了，玩家同时也需兼顾狩猎风格这一系统，仔细考虑两者的配合并设置适合自己的狩技，然后再出发前往狩猎区域。

小岛：不但有给予怪物巨大伤害的狩技，也有强化并辅助玩家自身与同伴的狩技，有许多不同的类型。

——每种武器都只有一个狩技吗？

小岛：每种武器都配有复数的狩技。另外，也有那种与武器种类完全无关的“基础狩技”，玩家可以从中自由选择适合的类型，组合出独有的狩猎风格与狩技，再由身为猎人的玩家在战斗中表演出自己的“个性”。

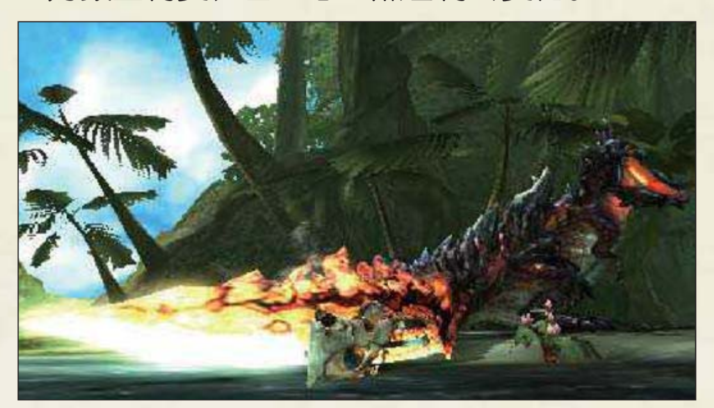
让玩家充满新的向往，过去不曾出现的新怪物们

——接下来是与四只标题怪物有关的问题。这四只怪物有分等级吗？

一濑：本作的四只标题怪物并没有什么优劣之分，大家都是同等级的。开发内部还管它们叫“四天王”呢（笑）。有力量特别强大的，也有速度被特殊强化过的类型，为了使玩家能从

外观判别敌人的类型，我们十分用心地设计了怪物的外观。

小岛：难得这次能制作好几只标题怪物，我们特地把它们分别设定为不同的种族。过去的封面都让惟一一只标题怪物嚣张跋扈地站在画面最前方，尽全力追求那种帅气的感觉，这次因为数量有变，画面感自然也有所变化。



——新怪物“迪诺巴尔德”的情报也正式公开了。这是以什么概念为宗旨而设计出来的怪物呢？

一濑：出发点是创作地面型的雄火龙。迪诺巴尔德能够使用火属性的攻击，但并非空中型，而是以地面行动为主的怪物。当然，这只怪物与本作新场景“古代林”的设计理念也有所关联，不过它并不是《MH》的世界中会有的类型，而是以“恐龙世界”为基准创作的，原型是头上有触角的“食肉牛龙”（注2）。

注2	食肉牛龙，白垩纪后期存在的一种恐龙。

小岛：迪诺巴尔德的特征是尾巴的特性与攻击，同时融入了剑士与骑士的感觉。只要看看设定图就会一目了然，迪诺巴尔德的尾巴完全是剑的形状。它还会用牙齿来研磨自己的尾巴呢。

一濑：青白色的尾巴是普通状态。然后以与地面摩擦等方法带上热度，等尾巴变红后，攻击就会带上火属性。不过随着时间的流逝，尾巴在冷却的同时还会演化为带煤渣的状态，能力下降，只好用自己的牙齿去磨亮它……大概就是这样的行动模式。该怎么说呢，这方面与用砥石研磨武器的猎人倒是有些相似。

——在PV中能看到它使用大范围的尾巴攻击，看上去还挺正统的。

辻本：是的。在四大标题怪物中，它应该是相当正统且王道派系的怪物了。它的设计真的是威风凛凛。

——不光是尾巴，还能从它身上获得尖锐的甲壳等奇怪的素材呢。

一濑：用迪诺巴尔德的素材制成的武器与防具都会呈现独特的形状，各位可以先自行想象一下。

辻本：当然了，迪诺巴尔德外的三只标题怪物也都充满个性。接下来会依次公开它们的情报，敬请期待。

——新怪物中还公开了“玛考”与“多斯玛考”，它们又是什么样的怪物呢？



一濑：它们是以袋鼠为原型创作的怪物，外表自然与之相似，而动作与生态也与过去的鸟龙种有很大的区别。尤其是多斯玛考，它擅长踢技，还会使用泰国拳击似的攻击招式，是个行动十分多变的怪物。

小岛：多斯玛考在本作中的定位与狗龙王和青熊兽类似，算是狩猎的入门对手。开盘猎人就得去狩猎多斯玛考，同时学习与大型怪物有关的基础知识。

——还有新怪物“利莫塞特斯”，它的体型真大呢。

辻本：看看猎人与它站在一起的图片就明白了，它的体型真的特别大。

一濑：草食种，性格温和，但是体型超级巨大！我们想制作的就是给人这种感觉的怪物。因此它的体型大得跟大型怪物相差无几。

——有这么大？！

一濑：是的。利莫塞特斯的原型是“腕龙属”（注3）。幼体跟鹿差不多大，成体体型却能与大型怪物相媲美。玩家在游戏场景中与它相遇时，应该会大吃一惊吧。仿佛真的来到了恐龙所在的世界……希望各位能体会到那种“心悸”的感觉。

注3	腕龙属，全长约有25米的恐龙。

——据说《MH×》中还会有许多过往已经出现的怪物们登场。

小岛：是的，数量相当庞大。在过往系列作品中担当标志性怪物的重任，也就是标题怪物们的情报也会依次向玩家们公开，敬请期待。

辻本：如果问我到底有几只大型怪物登场，暂时我还不能回答就是了（笑），不过我可以向各位保证，本作作为“《MH》系列”的一部作品，拥有能够让广大玩家满意的丰富内容，请大家安心等待吧。

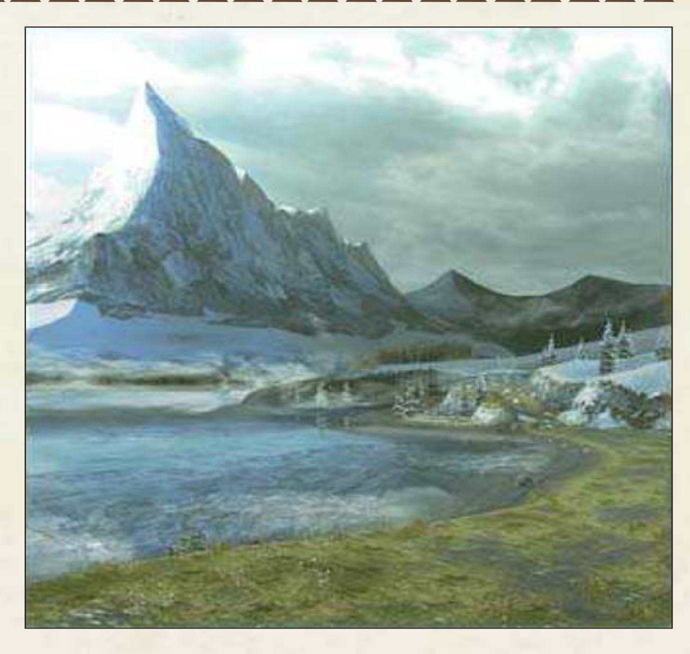
以“恐龙时代”为主题的新场景

——新场景“古代林”也向玩家公开了，这个场景有什么特征与特点呢？

一濑：我们想要制作恐龙的世界，因此设计了充满“原始”印象的场景，为此，我们还参考了《侏罗纪公园》等众多电影。而迪诺巴尔德与部分草食种的怪物们，当然也都是以恐龙世界为主题设计出来的。

小岛：场景中配置有巨大的“蕨类植物”与菊石等化石，追求各个细节，力求创造《MH》独有的世界。

辻本：古代林还是一片尚未开拓的土地，目前名为龙历院的设施正派遣调查队的成员前往古代林进行调查。与此同时，猎人们也会承接不同的委托，来到这片土地。





▲能从图中清晰看见巨型的蕨类植物与化石。

——据说过往作品中的场景也会在本作中出现，制作方是否会对场景的高度差等方面进行调整呢？

一濑：当然会了。配合跳跃、骑乘以及本作独有的系统，我们对场景的各个细节都进行了调整。

辻本：有高度差的森林丘陵这次也有所不同，变得十分有趣哦。过往作品中就有相当多的高度差场景，而在本作中，玩家能够更快速也更流畅地上下移动，感觉更加舒适。

——说起场景，这次还会有《MH3G》那种水里的区域吗？

辻本：这次不会有水中场景。

——那《MH4G》的系统呢？公会任务、大型怪物的狂龙化与极限状态之类的呢？

辻本：本作并没有这些要素呢。玩家请尽情享受《MH×》独有的要素吧。

引人注目的各色要素，以及来自开发阵容的热情留言

——本作中也将登场的“随从猫”会出现什么变化吗？

小岛：这次一样能带两只随从猫出发挑战任务。基本上与过往作品没什么区别，不过会增加新的动作方式与辅助行动。

一濑：为了使战斗的过程更显华丽也更具趣味，本作将导入“辅助行动”。随从猫会一口气冲向敌人，还会在地面设置能够飞跃的蹦床，做出与猎人同样多样化的动作。

辻本：随从猫的新装备也值得注目呢。本作有更多玩偶套装般的装备，真的十分可爱。估计大家都会乐此不疲地收集这玩意儿吧。



——本作的据点“佩尔纳村”是以瑞士的阿尔卑斯山脉为原型设计而成的吧。

一濑： 正是如此。在过去我所负责的系列作品中，为了表现出那种温馨祥和的感觉，村子的建筑密度都相当高，佩尔纳村则反其道而行，是以展现宽广空间为目的设计的。与过往留下的印象截然不同，给人以焕然一新的感觉，同时强调了与过往系列作品在文化上的差异，这些都是佩尔纳村让人感兴趣的特点。

——确实，整个村子有种宽广的感觉，是过往作品所没有的特色。

一濑： 本作会强调与村民以外的生物相接触的体验。猎人还能与佩尔纳村中饲养的草食种“穆法”进行互动呢。

辻本： 这些互动与游戏本篇内容基本无关。但这种强调世界观与氛围的细节体现，在《MH》中是十分重要的。

小岛： 游戏中还藏有许多与本篇不同的“玩法”，玩家可以多加尝试，发现新要素并尽情体验。

——可可特村等让人怀念的村子也会在本作中出现。猎人要如何在这些村子间移动呢？设计图上的气球实在让人在意……

小岛： 你发现很重要的地方了呢（笑）。

一濑： 为了调查生态与怪物的情报，猎人会利用气球在位于世界各地的村子间往来。至于为什么调查……这是与主线故事有关的内容，这里还是不做剧透，让玩家自行去体验为好。

——村子里的设施也都能使用吗？

一濑： 有些能使用，有些不能……另外，在各个村子的游戏要素中，还追加了《MH×》特有的内容。

小岛： 集会所只有佩尔纳村的能够使用。各村共通且固定在一处，玩家在联机时的体验才能更为流畅。

——如果留有《MH4G》、《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》的存档，就能在《MH×》中获得特典，对吧？

辻本： 这次推出的并非大家耳熟能详的“G”作品，而是需要从头开始体验的完全新作。因此拥有《MH4G》存档的玩家，也只能获得少量对狩猎有帮助的特典内容。

小岛： 是的，就是那种“有总比没有好”的程度吧。

辻本： 至于《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》的存档，能得到比《MH4G》稍微豪华一些的特典。不过也只是“稍微”罢了。详细内容将在后续情报中公开。



——感谢各位在这次访谈中留下珍贵的发言。最后，请各位向对本作迫不及待的粉丝玩家们说点什么吧。

小岛： “《MH》系列”面世至今也有整整10个年头了，今年是第11年。我个人希望能够让“狩猎的可能性”进一步扩展开来。有多少位猎人，就有多少不同的狩猎方法，我们想要强调的正是这一点。希望能够通过《MH×》这部作品，送给大家充满个性、独属于自己的狩猎。本作将成为玩家能够“自由做出选择”的游戏，敬请期待。

一濑： 今后将陆续公开新情报，告诉大家这个游戏是这样玩的，拥有这样的系统等等……让玩家在游戏发售前就有个大的印象。而实际玩上游戏时，由衷希望玩家会情不自禁地发出疑惑，“咦？怎么跟我所想的不一样。不过真好玩！”我倒挺期待能在这方面让玩家大吃一惊。

辻本： 如果没有各位玩家在这10年间用形形色色的玩法攻略《MH》，如果没有各位玩家一直以来的支持，恐怕这个系列就不会出现如今这个新的方向了。在此，我要由衷地向广大玩家表示自己的感谢之情。本作的情报将在今后陆续公开，继续向玩家展现《MH×》特有的魅力，请大家耐心等待，直到2015年11月28日的发售之时。



文 乌冬 美编 咕噜

封面怪物情报公开！

MONSTER HUNTER モンスターハンタークロス CROSS

光盘视频收录 POCKET HALO

ACT	动作・狩猎	
3DS	怪物猎人 × モンスタ－ハンタ－×	
Capcom	日版	预定2015年11月28日
对应周边未定	1～4人	6264日元
		相关报道：Vol.230

离上次首报过去了一个多月，官方在这段时间陆陆续续放出了不少新消息，这次就把堆积的情报一起放出，内容包括了新怪物新地图和武器的狩技等。另外本作的发售日也锁定在了 11 月 28 日，还有不到三个月就可以玩到本作了。

怪物

兽龙种

灼热之刃——迪诺巴尔德

长着强韧长尾巴的兽龙种。大剑般的尾巴使其有着“斩龙”的别称，狩猎时使用发达的后脚追上猎物后再用尾巴给予致命一击。尾巴的甲壳由于含铁成分高，非常易燃，通过摩擦就能发出火花。如果尾巴因沾上煤而变钝它就会用牙齿研磨。



▲热得发红的尾巴划过地面向目标斩去。



▲肉食性且脾气暴躁的迪诺巴尔德不会允许猎物逃出自己的手掌心。



▲用发达的后腿对猎物穷追不舍。

昂星团：斩龙的姿势我似乎在某张游戏王卡上看到过……

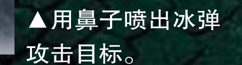
牙兽种

不动山神——伽姆德

用巨兽一词来形容再适合不过的牙兽种，生息在雪山和冰海等寒冷地带。虽然是草食性，不过遇到外敌时会使用长鼻和重量将对手压扁，另外会在四肢缠上雪块作为铠甲。



▲铲起雪球向目标砸去。



▲用鼻子喷出冰弹攻击目标。



▲用鼻子吸气把目标拉到自己身边。

▲后仰身子用自身的重量压向目标。



巨大的身躯使出的招式都是超重量级。







鸟龙种

多斯玛考 & 玛考

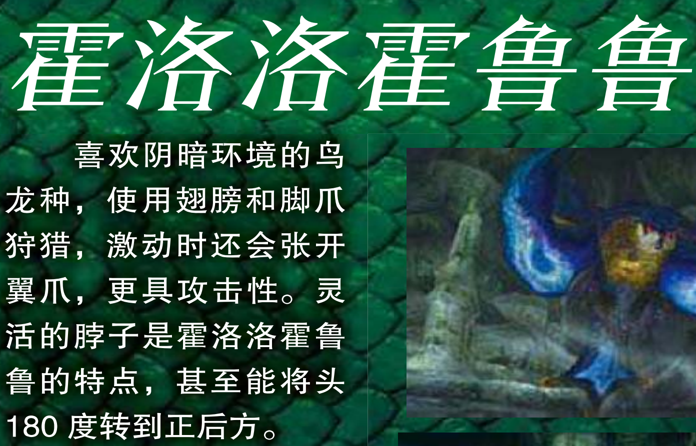
身上长着鲜艳红绿色羽毛的鸟龙种，通常为群居生活，作为群体领袖的是多斯玛考，头上有独特黄色头冠，和猎物对峙的时候，还会使用尾巴如弹簧般跳跃。



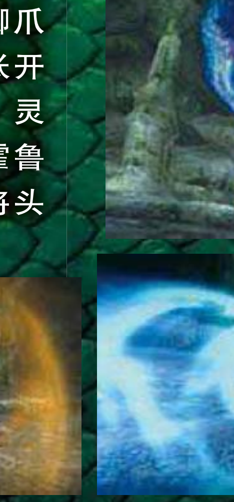
▶在鸟龙种中也有着独特动作的多斯玛考，会利用弹簧般的尾巴使出强力的飞踢。



霍洛洛霍鲁鲁 鸟龙种



喜欢阴暗环境的鸟龙种，使用翅膀和脚爪狩猎，激动时还会张开翼爪，更具攻击性。灵活的脖子是霍洛洛霍鲁鲁的特点，甚至能将头180 度转到正后方。





▶霍洛洛霍鲁鲁的羽毛中内藏有鳞粉，攻击时会把羽毛竖起撒出鳞粉，目标吸入的话会失去意识，并且霍洛洛霍鲁鲁还能使用超音波攻击。





其他旧有怪物





雷狼龙



轰龙











雄火龙















地图 古代林

存在于有着独自生态系统的广大岛屿上，其生态系统具有相当高的研究价值，现在仍有许多尚未调查的未开发之地，可以看到各种各样原始植物和怪物。

生息于古代林的巨大食草种利莫塞特斯性格温驯，不会主动攻击猎人，它依靠长长的脖子吃高处的叶子和果实，另外还会用头顶的器官发出奇特的声音。













雪山

老玩家熟悉的地图，在雪山山脚下留有一点绿地和水边，草食种波波在这里生息，走到山腰后环境就会因严寒而变得非常恶劣，而且还有白速龙等肉食性怪物在等待着玩家。这次雪山加入了高低差，狩猎时立回会和以往有所不同。





武器

作为游戏主概念的“狩技 × 狩猎风格”让每个玩家都可以创造出自己独有的打法，作为重点的“狩技”大致分为武器固定的技能，以及不分武器的技能两种，下面先来看看每种武器的狩技。

14 种武器狩技公开

狩技是指猎人在狩猎时爆发精神力所使出的绝招

攻击怪物时下屏的“狩技槽”会得到累积，当累积到最大时就可发动“狩技”，使用得当能对狩猎带来很大帮助。



蓄满狩技槽





大剑

一击就有着巨大破坏力的武器，虽然攻击速度慢，不过长剑身有着很广的攻击范围，新手猎人也很容易上手。另外还能通过蓄力使出强力的“蓄力斩”。

▶除了有强力的蓄力斩外，还有上挑接横斩等连携，以及能用剑身格挡，是能应对各种状况的武器。

狩技 兽宿【狮子】

奋力横斩后收刀，将气寄宿于武器内，接下来的一次攻击威力上升。





太刀

虽然不能格挡，但攻击范围长以及机动力高，可以做出灵活的立回。另外通常攻击命中怪物时可积蓄练气槽，消耗练气使出的气刃斩非常强力。

▶不断攻击怪物就能维持练气槽。



狩技 练气解放圆月斩

划出弧形后斩击，之后练气槽会短暂变为MAX状态，即使使用气刃斩也不会减少，可做出更为持久的气刃斩连携。





片手剑

机动力高且能使出高速连击的武器，并且装备了能格挡怪物攻击的盾牌，另外片手剑还是所有武器中惟一能在拔刀状态中使用道具的。



▲灵活机动是片手剑最大的特点。

片手剑新要素 刃药付与

附加刃药来强化武器的片手剑新要素。通过使用各种效果不同的道具能让武器的性能在短时间内提升！



狩技 圆弧斩

比回旋斩范围更大的圆弧攻击，能攻击以自身为中心一定范围内的目标，并且使用时不会受到怪物的攻击。







双剑

有着压倒性攻击次数以及攻击速度的武器，在使用耐力槽发动的特殊状态“鬼人化”以及从其衍生出来“鬼人强化”状态中使出的各种攻击也非常强力。

▲使用连绵不断的攻击将怪物压制。



狩技 血风独乐

边移动边连续攻击的狩技，使用过程中还能改变方向。





阿鲁：我的片手剑上涂满了刃药（舔）。

锤子

锤子的特点在于蓄力后使出的各种强力攻击，而且对怪物的头部进行集中打击还能令其陷入眩晕状态。

▶锤子的蓄力攻击种类会根据蓄力时间变化。

狩技 旋压流星

将锤子回转后再挥下的强力一击，如果瞄准怪物的弱点能对其造成巨大的伤害。



狩猎笛

狩猎笛和锤子一样能使用各种强力的打击系攻击，并且还能通过演奏来强化自身以及同伴。

▶攻击的时候能累积音色，当凑出特定的音色后演奏出来就能获得强化效果。



狩猎笛注目点 重音色

攻击命中怪物时谱面累积的音色会变为重音色，凑起重音色演奏的话除了当前的音色效果，还能获得前一次演奏时的音色效果。



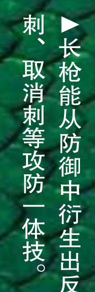
狩技 音击震

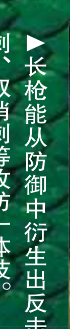
将声音压缩成震动波后放出的强力狩技。



长枪

长枪有着铜墙铁壁般的防御性能，同时突刺式攻击能针对怪物弱点进行精准打击。





▶长枪能从防御中衍生出反击刺、取消刺等攻防一体技。



长枪注目点 多段攻击

长枪突刺攻击的收尾可以从蓄力刺里派生出多段攻击，这是本作长枪立回的基本。



狩技 盾牌突击

架起盾牌向前方突进，能在抵挡怪物攻击的同时进行盾攻击和突刺攻击。



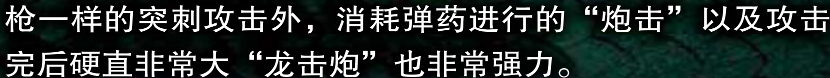




铳枪

外形和长枪相近但有着独自的炮击系统的武器，除了能进行和长枪一样的突刺攻击外，消耗弹药进行的“炮击”以及攻击完后硬直非常大“龙击炮”也非常强力。





铳枪注目点 热量槽

本作铳枪多了一个热量槽，由低到高分为黄、橙、红三个阶段，当使用炮击时热量槽就会上升，继而使普通攻击的威力得到提升，进行普通攻击或时间经过的话槽就会因冷却而下降，不过要注意如果一直使用炮击使槽到达顶端的话铳枪就会过热。

狩技 霸山龙击炮

有着压倒性火力的龙击炮，漩涡状的火焰将目标燃烧殆尽。



剑斧

拥有斧模式和剑模式两种形态的武器，斧模式攻击范围长、单招威力高，剑模式能消耗斩击槽使用强力的“属性解放刺”，并且攻击还附带装填瓶的效果。



▲剑模式的“属性解放刺”能通过连打按键增加攻击次数。



剑模式



斧模式





狩技 变形连斩

从斧切换到剑的连续斩击，最后的属性解放给予目标重创。



盾斧

同样有剑模式和斧模式两种形态的武器，剑模式单招威力低机动力高，斧模式单招威力高但行动缓慢。另外剑模式攻击怪物积累下来的能量能供斧模式使出强力的攻击。

盾斧注目点 属性强化

使用剑模式累积的能量能进入让斧模式提升攻击力的属性强化状态。





狩技 能量刃

将属性解放的能量变为光刃的狩技，威力根据积蓄的能量瓶而定。







弓

通过拉弓蓄力射出箭矢的中距离武器，威力根据蓄力的等级而定，并且还能使用各种瓶为箭矢附加特殊效果来辅助狩猎。

弓注目点 后飞扑



连续两次后跳拉开距离后使用 3 级蓄力的攻击。



狩技 强化箭雨

向空中放出特殊的箭，让有强化效果的药剂从空中落下，可使猎人获得移动速度和蓄力速度提升的效果。

操虫棍

可操作被称为“猎虫”的虫子吸取怪物体液进行自身能力强化的近距离武器，并且能使用棍子做出撑杆跳般的动作，空中作战能力很强。

操虫棍注目点 强化体液 & 猎虫耐力槽



斩味槽下方有表示体液颜色的标志以及猎虫耐力的槽，注意如果猎虫的耐力没了就会暂时不接受猎人的命令。









狩技 虫缠绕

召唤出虫并让其缠绕在自身周围的狩技，怪物只要碰到虫就会受到伤害。

轻弩

轻弩和重弩统称为弩炮，轻弩比起重弩攻击力稍低但有着优秀的机动力，独有的“速射”机能可将1发子弹分成几次射出，另外由于使用弹种丰富，在辅助方面也非常活跃。

弩炮注目点 武器内藏弹

弩炮增加了新的武器内藏弹，设定后可以在任务中使用。

狩技 观弹者

往前方射出子弹后后跳撤离，接着弹药再发生爆炸。





重弩

和轻弩相反，重弩攻击力高但机动力低，还能使用以不能移动为代价换来连续射击的“蹲射”，让输出进一步上升。

弩炮注目点 跳跃射击

以前弩炮跳跃攻击只有枪柄攻击一种，而本作则增加了跳跃中的射击。

狩技 超级新星

发射的特殊子弹会在飞行一段距离后再发生巨大爆炸。





狩猎风格

狩猎风格是决定猎人基本行动和连携的动作模式，一共有四种，在进入任务前需要选择好自己的狩猎风格。

公会



▲经典版的模式，平衡性佳。

攻击手



▲简单易上手的模式，并且可以装备3个狩技。





▲以回避风格为主的模式，躲过了怪物的攻击后再施以华丽的反击。

空战



▲以空中动作为主的模式，适合喜欢跳跃攻击玩家。

随从猫广场

猎人的好帮手随从猫在本作中也会继续登场，并且还增加了名为随从猫广场的新设施，猎人可以在这里进行随从猫的育成和雇佣，是一个相当便利的设施。



随从猫广场前台



▲随从猫广场的各种事都可以问它。



▲类似以前作品中猫婆婆的人物，想雇佣随从猫就找她。





▲一身老手气场的随从猫，和它对话就能把随从猫送出去探险。

个性各异的随从猫相继登场



▲在随从猫道场里提升随从猫的能力。



▲系列人气艾鲁猫『剑喵丸』作为商人登场

文 果汁 美编 咕噜



RPG	角色扮演		
PSV	求生档案 天空的彼端 イグジストア－カイヴ －The Other Side of the Sky－		
Spike Chunsoft		日版	预定2015年12月17日
对应周边未定		1人	7344日元

光盘视频收录 POCKET HALO

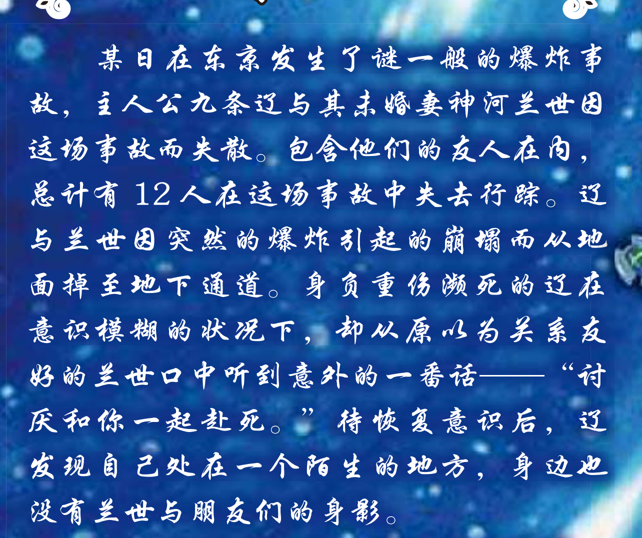
被誉为《女神侧身像》的精神续作、由 Spike Chunsoft 与 Tri-Ace 携手推出的 RPG《求生档案 天空的彼端》于近日公布了发售日。本作以“侧视角的 RPG”作为卖点，虽然人物、世界观都焕然一新，但从公布的系统要素里却能感受到不少昔日名作的味道，接下来就介绍一下本作公开的情报吧。

由死亡开始的故事

故事相关

某日在东京发生了谜一般的爆炸事故，主人公九条辽与其未婚妻神河兰世因这场事故而失散。包含他们的友人在内，总计有 12 人在这场事故中失去行踪。辽与兰世因突然的爆炸引起的崩塌而从地面掉至地下通道。身负重伤濒死的辽在意识模糊的状况下，却从原以为关系友好的兰世口中听到意外的一番话——“讨厌和你一起赴死。”待恢复意识后，辽发现自己处在一个陌生的地方，身边也没有兰世与朋友们的身影。

划破天空的巨塔、结晶化的树木，异常的景象让辽认识到这个地方不仅不是东京，甚至也不属于地球的一部分。“我……死掉了吗？”怀抱着疑问，辽迷茫地前进着，然后与一位少女相遇——



人物介绍

九条辽

CV：逢坂良太

本作主人公，生于大企业经营者的家庭，生活环境十分富裕。由于天生的一头白发，导致经常被他人用好奇的目光打量，再加上双亲严格的教育方针，导致辽和同龄人不同，不太喜欢引人注目。从 7 岁起就与兰世相识，并且两边的家庭都指定让两人成人后结婚。辽与双亲的关系良好，且有自觉比周围的人受到更多的恩惠，也因此只是漫不经心地认为自己的人生只要一直这样下去便可。


神河兰世
CV：远藤绫
出身于传统名门大道场。是辽的未婚妻，精通薙刀与弓道，在高中里是被男女学生都憧憬的正统优等生。兰世尊敬她的双亲，比起自己的感情更优先努力回报双亲的期待，但是以和辽一起被卷入爆炸事故为契机，对辽暴露出了内心真实的想法。
天爪
CV：井上喜久子
守护“普洛特雷库萨”的女神，亦是亲手封印邪神山咎的人。为了阻止邪神的复活而将寄宿了邪神之魂的辽等12人召唤来“普洛特雷库萨”，也因此而耗尽力量。
雾谷时久
CV：柿原彻也
辽一行人在“普洛特雷库萨”里邂逅的青年。与其他成员同样因为爆炸事故而被送来异世界，有一段时间都在单独行动。自称“并非善人”，虽然是粗鲁的性格，但也有为同伴着想的一面。拥有“钓鱼”这种不符合本人形象的兴趣。
南木小春
CV：德井青空
与辽一行人就读同一间高中的同级生。和辽、兰世、光秀是好朋友四人组，在事故发生的时候与辽、兰世一同行动，亲眼目击被崩塌事故卷入的二人，然后自己马上也被卷入事故。开朗、很有精神的少女，虽然不懂得看气氛说话，但是表里如一的性格让人恨不起来。
逢祇恋
CV：代永翼
财团的大少爷，因为出身特殊的缘故，朋友很少，独处的时间比较多。不过本人并没有对此特别悲观，拥有喜欢亲近人的性格，但是因为会用客观的视点看待事物，所以也有冷淡的一面。想用自己的力量做出成就，对于溺爱自己的父亲与祖父感到苦恼。

月馆真由良

CV：茅野爱衣

在异境“普洛特雷库萨”里最初与辽相遇的少女。与辽同样是一头白发。没有来到异世界之前的记忆，缺乏对原本世界的执着。对返回原本的世界而感到不安，但是对于为了回家而奋斗的同伴们，无法把这番话说出口。

山咎

CV：子安武人

灵魂被天爪分割为12份，然后被放逐的邪神，亦是引发爆炸事故的犯人。为了复活而与辽等人进行灵魂同化，被天爪察觉然后将同化的人类召唤到了“普洛特雷库萨”。

城玄光秀

CV：立花慎之介

与辽一行人就读同一间高中的同级生。和辽、兰世、小春是好朋友四人组。比起自己成为主角，更想成为他人的力量。拥有非常适合社交的性格，是队伍里的润滑油，擅长读懂现场气氛的男人。非常尊敬已故的祖父，为了回应他的期待而不断努力。



游戏特色

侧视角的探索型迷宫



作为本作重点要素的迷宫探索是以侧视角进行的，可以使用跳跃、滑行等动作来探索地形起伏的迷宫。遇敌则是可见式，一旦接触迷宫内徘徊的怪物就会突入战斗。

组合攻击战斗







▲华丽的必杀技演出依然健在！

战斗为4人队伍，可以用“○”、“×”、“△”，“□”键位分别操作4名成员，连动各个角色的攻击，从而进行爽快的连击。在战斗中可以根据队列的变更而使攻击的效果产生变化。



5位主人公交织而成的世界终焉叙事诗

文 古林 美编 咕噜

光盘 POCKET HALO 视频收录

A・RPG	动作角色扮演		
PSV	奥丁领域 里普特拉西尔 オーディンスフィア レイヴスラシル		
Atlus	日版	预定2016年1月14日	
对应周边未定	1人	8618日元	

时隔8年，曾在PS2末期以美丽得让人窒息的2D美术夺取无数玩家眼球的A・RPG《奥丁领域》居然宣布了其高清重制的消息，在保留原作故事主线的基础上，还增加了全新的敌人与地图等游戏要素。接下来让我们在回顾故事背景的同时，一起看看本次高清重制版的全新要素吧！

故事将在小小少女的手中揭开序幕！



一切将从狭窄的阁楼小屋开始，少女爱丽丝翻开名为《女武神》的书籍，并从中得知第1名主人公的冒险故事。每本书都对应1名主人公，完成角色对应的故事后，就能得到下一本书籍。

爱丽丝

在阁楼小屋阅读书本的少女。与爱猫索克拉特斯形影不离。

围绕魔力结晶炉展开的故事

故事的舞台为坐落有多个国家的艾里昂大陆，如今妖精国林古福特与王国拉格纳尼瓦间正燃烧着熊熊战火，其他国家则逐渐失去作为国家的机能。

曾经称霸整个艾里昂大陆的魔法大国瓦伦丁因魔力结晶炉“科尔德伦（意为大釜）”极尽繁荣，却在一夜之间毁灭殆尽。自此，各国为了争夺这个魔法大釜而发起战争，战火硝烟愈燃愈烈。而这一切发展，正好与传承多年的终焉预言相符，在无法逃脱的命运中，整个世界正徐徐走向灭亡。





▲在战争中失去姐姐的王国公主格温多琳。



▲故事中的一切似乎都正不可控制地走向灭亡。

可操作角色介绍



格温多琳

CV 川澄绫子

『只要奉上自身的一切，父亲大人定会给予我父爱』

北方大国拉格纳尼瓦的公主，同时也是魔王奥丁的次女。在战场上的凛凛英姿，使其被称为“奥丁的魔女”。为了获得那份从未体验过的父爱，她毅然拿起亡故姐姐的长枪。是位能够翱翔天际的战乙女。

康尼留斯

CV 浪川大辅

『如您所见，我的剑是特别的。所以请勿忧心，我定能助公主一臂之力』

历史悠久的大国“泰塔尼亚”的王子，是一位身材高挑的美男子。然而，当他从沉睡中醒来，却发现自己身处未知之地，而且还变成了小兽的模样。即使莫名变为兽类，他依旧坚持自己的正义与理想，奋起抗争。

梅赛德斯

CV 能登麻美子

『我想与母亲大人一同奔赴战场』

妖精国林古福特的公主。由于母亲妖精女王的亡故，她成为新一任的女王，尚年幼的她被卷入到诸多困境之中。

对既定命运发起抗争的主人公们



奥斯瓦德

CV 千叶进步

『让我告诉你吧，真正的战斗不存在任何天真的想法』

妖精国林古福特的冷酷战士。拥有十分强大的实力，甚至能轻松杀龙。为了养育自己长大的养父梅尔文，他愿意做任何事。



薇尔薇特

CV 泽城美雪

『比起接受命运乖乖等待死亡，我愿站起与之抗争』

因神秘原因而灭亡的魔法大国瓦伦丁的公主。她隐藏了自己的真正身分，居住在森林中，也被称为“森林的魔女”。尽管对亡故母亲预言的死亡与诅咒感到害怕，她还是拼尽全力地与命运抗争。

爽快的横版战斗与独特的剧情演出

《奥丁领域》基本上是一款横版动作游戏。这次新版将重制整个战斗系统，力求让玩家获得更为爽快的战斗体验。在战斗前，玩家可以操作角色在不同的据点整理装备，随后前往地图进行战斗并触发主线剧情。整体操作简单，系统也不算复杂。而独特的剧情演出正是这款游戏的最大特色，从头到尾都以类似舞台剧的表演形式向玩家展现层层相扣的故事。



在据点做好万全准备！

在地图的各个地方设有据点，玩家可以在这里购物并收集情报，做好万全的准备后奔赴下一场战斗。

探索三种不同的区域！

每一张地图都包含许多区域，其中有以探索为重点的“自由区域”、以战斗为主的“战斗区域”与存在着 NPC 和商人的“休息区域”。三种区域交错邻接，最后构成一张网状地图。而在这次高清重制版中，还将增设全新的场景机关与区域地图！



▲全新的纵向滚轴式地图。





▲使用道具打开紧锁的大门。



绚烂华丽的战斗方式！

玩家需操作角色使用手中的“魔武”（サイファ－）战胜强敌。每个角色都拥有不同的魔武，攻击方式也截然不同。除了利用武器直接攻击外，还能使用“技能”或攻击系的“道具”把敌人一网打尽。

全新的敌人



最终目标是获得关卡最高 S 评价！





只要完成地图上的战斗区域，系统就会对角色在战斗中的行为作出 S ~ D 的不同评价。评价将直接影响战斗结算时获得的奖励，玩家需要在战斗中利用道具、技能等要素漂亮地完成关卡，以获得 S 评价为最终目标。

大吃特吃，提升自己的能力！



▲还可以到特别的餐厅中品尝“料理”。



▲以不同方法获得游戏中的“食物”。



▲学习不同的技能，自由组合出 玩家喜爱的战斗风格！

在冒险过程中获得的“食物”用于提升角色等级，熟悉香草社系列游戏的玩家应该对这些吃货要素并不陌生。除了直接食用，还能带到游戏中特设的餐厅中做成“料理”，口味更佳，获得的经验也更多。

经典模式永留存！

除了全新的内容外，本作还会完整收录2007年发售于PS2平台的旧版《奥丁领域》，这个“经典模式”保留了旧版的系统与内容，玩家可以再次在战斗中体会POW（力量值）不慎耗尽时的紧张感了。



▲在经典模式中，每次普通攻击都会消耗左上角的POW，POW耗尽时角色将毫无反抗能力．在战斗中计算连锁攻击所需的POW，看好时机回复POW，才能顺利战胜眼前的敌人！

新旧共存，一次满足玩家的两个愿望？

精美的先行购入特典

本作的先行购入特典为由香草社制作人员亲自打造的精装本《奥丁领域 里普特拉西尔 ArtWorks》，收录了全彩64页的内容，还有不少全新绘制的插画，有兴趣的玩家可以多加关注。



战火纷飞的大陆，四国相争的乱世！

文 苍穹 美编 sienna

2011年9月1日在PSP平台发售的《圣骑战史》不知各位玩家是否还有印象，该作极具创意的战斗系统和线上模式都让人眼前一亮。如今，《圣骑战史》的导演出口智彦将打造一款继承该作理念和精髓的全新作品。下面就来看看这款名为《神圣王国》的"战术RPG"究竟有何特色。



RPG	角色扮演		
PSV	神圣王国 グランキングダム		
Spike Chunsoft	日版	预定2015年11月19日	
对应周边未定	1人	6999日元	

利佐内尔大陆

在这片名为利佐内尔的广袤大陆上，曾盛极一时的奥尔丁帝国崩坏已有百余年。如今大陆分裂成四个国家，竞相争逐着能统治一切的霸权。而玩家作为中立组织佣兵团的一员，将以自己的意愿投身于战乱中，最终左右大陆的命运……





血统纯正的骑士之国 兰德亚斯王国

位于大陆西方，由骑士团守护的大国，境内气候温和，沿着国土流淌的大河将丰富的资源恩泽于大地。女王格拉迪乌斯・灵格兰既恪守秩序、又体恤百姓，不时勇敢地奔赴前线的她也被称为“战姬”。

自视甚高的战士之国 巴鲁格尔联合国



介于大陆东南连绵的群山和汪洋的大海之间，国民拥有独特的价值观，他们将活在战斗中视为至高的荣誉。国王格拉姆・贝伦加德身材魁梧、性格豪爽，被誉为历代最强的战士，传说他挥起一剑便能屠龙。



充满慈爱的魔女之国 菲尔女王国

在大陆西南广阔深邃的森林中毫不起眼的小国，这里庇护着受到战火波及而流离失所的人们。温柔的女王普雷希儿・特拉母仪天下，与年轻外表相反的是，她仿佛能够看透一切，用准确的建言引导着森之民。



魔法至上的贤者之国 玛吉翁王国



扎根于大陆北方的不毛之地，以首都为中心构筑的魔法王国，虽然资源贫乏，但拥有数一数二的魔法技术。魔法王尤里乌斯・威丝曼拥有强大的魔力和出众的头脑，他的领导能力也受到国民们的狂热支持。

率领佣兵团，书写波澜壮阔的史诗！

在战火不绝的利佐内尔大陆，佣兵公会是不可忽视的存在。公会周边是各国公认的中立领土，佣兵们则在剑圣歌德弗利·斯佛鲁查的指挥下，奔赴各处的战场。玩家作为新晋佣兵团长，需要雇佣团员、编成部队，与各国缔结契约并完成各种任务。



向金钱效忠的中立组织 佣兵公会

作为佣兵公会的公会长，歌德弗利曾活跃于各个战场，被誉为“活着的传说”。虽然上了年纪但实力没有丝毫减退，仰慕他的人也不在少数。他的性格温和，对待工作能够冷静准确地作出判断。

歌德弗利·斯佛鲁查



结成佣兵团

首先玩家要从丰富的职业中挑选团员，公会雇佣所的备选角色每隔一段时间就会更换，作为团长必须慧眼识英才。每支部队最多容纳4名成员，阵型分为“侵攻”和“防卫”两类，根据角色的职业特性配置阵型，才能最大限度地发挥各自的特长。此外，玩家还可以在阵型中设置盾牌、矢仓、急救箱等器械，在战斗中发挥抵御射击、延长射程、回复HP等不同的作用。



▲佣兵团可以设置多支部队，4人小队制也与《圣骑战史》一致。



◀阵型界面除了能调度角色外，配置效果各异的器械是本作的全新要素。

受领任务（单机模式）

单机模式中任务分为四类，除了推进主线剧情的CAMPAIGN类任务外，其他三类都是自由任务。SINGLE：接受来自各国的委托，完成后能获得报酬，同时令佣兵团在该国的评价上升。VERSUS：与从服务器下载到的其他玩家资料展开竞争，先完成任务的一方才算成功。TRAVEL：不接受委托、在地图上自由地探索，搜寻宝物与物资，或是击倒敌人、强化我方部队。



▲任务目标包括潜入调查、发现财宝、狙杀敌将等，内容颇为丰富。



▲行军界面，红色格子表示敌方战略兵器的射程范围。

奔赴战场（线上模式）

线上模式中玩家可以与任意一国缔结契约，在本国全体玩家投票表决“侵攻”或“防卫”目标后，就要展开相应的作战，玩家们的表现将最终影响国家的领土情况。各国首都设有锻冶屋、交易所等公会中没有的设施，缔结契约后才能使用，投资资源还可以开发研究出更强力的兵器和装备。



▲开发出的投石机、弩炮、加农炮等战略兵器会直接出现在地图上。

▲在下次战争开始前，投票率最高的区域会作为最终的作战场所。

丰富的职业类型，多变的战术搭配！

职业分为4种类型，近接、射击、魔法型职业间成三角克制关系。此外还有一类特殊型职业，他们往往拥有极为个性化的职业技能，但泛用性较低是其不足之处。选择合适的职业进行搭配，通过阵型和特技主宰战场是游戏的一大魅力。





战士（近接型）

攻守兼备的职业，可以习得丰富的特技迎合不同战况。作为近接型职业能使用“防御”指令减轻伤害，但魔法耐性较低。

女巫（魔法型）

能使用高威力、广范围的强力魔法将敌人一网打尽，但是在咏唱过程中受到攻击的话有可能被打断，而且魔法是不分敌我的。

枪兵（近接型）

活用长枪的攻击距离可以命中后排敌人，对骑乘单位能造成巨大伤害。身着钢铁铠甲拥有超高的防御力，但是机动力低下。

萨满（魔法型）

牺牲自身的生命力，发动高威力且无需咏唱的强力魔法，但诅咒效果有可能波及同伴，对于敌我双方而言都是极为恐怖的职业。

猎人（射击型）

能从远距离狙击敌方后排正在咏唱魔法的角色或濒死单位，拥有压倒性的射程，但是防御力低下，被敌人近身后非常不利。

医护兵（特殊型）

投掷各种药瓶，可以回复同伴体力，或解除各种异常状态。虽然是回复系职业，但也能将剧毒药品装入瓶中投向敌人造成伤害。

枪手（射击型）

使用火枪能攻击一条直线上的敌人，根据子弹种类的不同，实际的射击效果也有所差异，但是战斗过程中需要注意残弹量。

挑战者（特殊型）

桶中装有毒气、炸药等，可以把木桶投掷出去或设置在战场上，以五花八门的独门绝技将敌人玩弄于股掌之上，甚至会不惜牺牲自己发动自爆。

文 果汁　美编 Juxi

よるのないくに

前段时间才公布延期的《无夜之国》在最近再度宣布延期……着实让期待本作的玩家们感到心灰意冷。不过往好处想，延期到国庆节时间不就能更好地享受本作了吗！那么接下来就介绍一下新公布的从魔与阿娜丝的全新变身形态吧。

RPG	角色扮演	
PSV	无夜之国 よるのないくに	
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年10月1日
对应周边未定	1人	6264日元
相关报道：Vol.235、Vol.236		

新人物介绍

与夜之君王战斗的第一位圣女

初代圣女

CV：大西沙织

曾与夜之君王进行死斗，并牺牲自己将其封印的初代圣女。在她死后，其意志由教皇厅继承，当封印变得虚弱时就要选出新的作为祭品的圣女。如今这位圣女保持生前的姿态在阿娜丝面前现身，其目的完全不明。



血之觉醒——“变身”



继上辑介绍的恶魔、兔、幻影形态后，官方再次公布了两种新的变身形态。与之前的形态相比，这两个形态明显有种异质的感觉，到底在游戏中会发挥怎么样的实力呢？

拥有强韧肉体的钢铁半妖

▼殴打敌人，保护同伴！装甲形态的行动方针十分单纯，配合从魔的能力可以更好地面对强大的敌人。

装甲形态



（アーマーフォーム）



强化了防御力的变身形态，左手的巨腕是其最大的特征。不仅防御力惊人，攻击威力也相当大。当阿娜丝处于装甲形态下，从魔的防御力会大幅提升。

驰骋在暗夜里的漆黑之翼

噩梦形态

（ナイトメアフォーム）

在众多变身形态之中独树一帜，拥有最强威压感的形态。噩梦形态需要满足特别条件才能使用，无论是攻击的威力、范围还是速度都无可挑剔的强力形态。与其一同战斗的从魔会获得即使受到攻击也不会退缩的能力。



►与夜之君王、初代圣女有些相似的噩梦形态到底隐藏着什么秘密？


新从魔
暗夜行者
能潜入地面，在意想不到的地方用利爪发出突袭的从魔。言行就像老爷爷一样，似乎曾经和夜之君王战斗过。
攻击型
青铜獠牙
能力高超，可使出强力攻击的从魔，会使用降低敌人攻击力的技能。因为拥有实力使得性格也比较强硬，但是也有想要伪装成石像这样像孩子般天真的一面。
钢铁哈迪斯
擅长强力攻击的从魔，近距离、远距离与范围攻击的招数都不在话下。
恶作剧型
疾速猫
带有很强欲望的辅助型从魔。一旦发现宝箱就会马上脱离战斗猛冲去开启。拥有提升周围从魔移动速度的技能。
玩具军队
追随型
成长时会增加数量的从魔，会成群结队对敌人展开怒涛般的攻击。擅长追击被击飞与空中的敌人。



说起游戏界著名的“割草游戏”，一骑当千砍人如割草的“《无双》系列”自然是其中一个，而拼命割草赚钱回血的“《塞尔达传说》系列”也是个中翘楚。2014年这两款割草大作强强联手的《塞尔达无双》估计让不少玩家吃惊得合不拢下巴，不过游戏本身素质很高，将两款游戏的精髓完美地结合在一起。在年初达成百万销量之后，厂商在E3前夕宣布游戏将推出3DS移植版，掌机玩家也可以体验到双重割草的乐趣了。（文中部分图片为Wii U版画面。）

ACT	动作・一騎当千		
3DS	塞尔达无双 海拉尔全明星 ゼルダ无双 ハイラルオ-ルスタ-ズ		
Koei Tecmo Games	日版	预定2016年春季	
对应周边未定	人数未定	价格未定	

文 虫无兮 美编 咕噜

《塞尔达无双》是一款怎样的游戏？

将“《塞尔达传说》系列”的世界观、乐曲、道具及角色等要素，融入了以策略要素和爽快感而著称的“《无双》系列”当中。战场上除了两个系列都有的“割草”要素之外，还保留了“《塞尔达传说》系列”使用道具讨伐BOSS的设定。剧情方面走的是原创路线，以穿越的形式将《塞尔达传说》、《时之笛》、《黄昏公主》、《天空之剑》巧妙结合在了一起，并且加入了原创角色。角色基本都存在复数种武器可选，还有“《塞尔达传说》系列”的经典道具辅助攻击。



除了传统的剧情模式和自由战斗模式外，《塞尔达无双》还加入了带有浓重《塞尔达传说》特色、战斗和探索双线推进的冒险模式，以及给玩家提出各种“不可能的任务”的挑战模式，十分耐玩。厂商定期放出的升级补丁和收费DLC，也给游戏增加新的内容，让游戏要素更加丰富。



▲如同初代《塞尔达传说》一般的冒险模式界面。



▲不同作品的角色齐聚一堂，这也是本作才能看到的光景。



在全新的《塞尔达传说》里一骑当千！

在Wii U版里，剧情模式当中融入了《时之笛》、《黄昏公主》以及《天空之剑》三款作品作为主线。在3DS版中，则会增加《风之杖》路线的剧情，而这款作品中的两名角色也会追加到本作当中。

新角色 海贼团团长 特托拉（テトラ）

使用武器：弯刀

在异世界率领海贼团的少女，是个心地善良的女汉子，被团员们尊称为“大姐大”。因为某个事件，开始和林克一行一起共同行动。和猫眼林克一样的卡通人设是其一大特色。

同时使用两种武器，灵活多变的战斗风格！

灵活运用手中的弯刀，将眼前的敌人一扫而光。身边的敌人用弯刀斩击，远处的敌人则用枪械射击，结合海贼所具有的敏捷身手，不给敌人留下反击的机会。



新角色

古代王国的国王

海拉尔王

使用武器：帆

（ハイラル王）

存在于异世界传说当中的海拉尔王国的最后一任国王。原本和海拉尔王国以及宿敌加农道夫一起被封印，不过受神所托，在林克的面前出现。

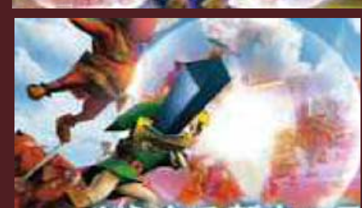
统领大海的赤狮子王、出阵！

在《风之杖》引领林克前进的向导——海拉尔王也在本作中登场。海拉尔王能够变身成一艘船，活用这种能力，就能在敌群中横冲直撞，取得最佳站位。他和特托拉在《风之杖》中是至交，而本作中两人的关联也值得期待。

操作角色瞬时切换，同时推进战线吧！

3DS 版作为 Wii U 版的强化移植作，在系统上也存在着一定差异，其中最大的变化就是加入了类似《战国无双 编年史》系列的角色切换系统。在 Wii U 版中，玩家只能操纵一个角色，一旦在突击时大本营发生什么变故，就得跨越整个战场赶回去。而 3DS 版当中，下屏会显示地图及我方角色的头像，只要点击头像就能即时切换成对应的角色。活用不同的角色来完成任务，或者分别进攻不同的据点，玩家的战斗将变得更具策略性！













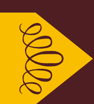


▲从画面上来说，和双平台的《任天堂全明星大乱斗》一样，3DS 版中角色的轮廓加上了一圈黑线，不过同屏人数并没有明显减少。

Wii U 版也能使用新角色！

3DS 版内置了 Wii U 版所有 DLC 的内容，所以从一开始就可以使用全部角色，再加上两名新增角色，玩家在角色上有了更丰富的选择。如果玩家同时拥有两个版本，可以直接在 Wii U 版中使用两名新增的角色。厂商目前没有透露详细的操作方法，也没有表态两名新角色和新剧情是否会以收费 DLC 的形式放出（这个可能性很高就是了）。不过有一点是厂商明确指出的：双版本的玩家能够共享的就只有两名新角色相关的内容，即使 3DS 版内置了所有 DLC，Wii U 版的相关内容依然得另外付费下载。





不给钱还想玩收费 DLC 的内容？太甜！



本作原本是2007年～2012年在日本市场配信的一款手游，如今由《俺尸》的制作人桝田省治经手重制，并将平台转移到了PSV上。游戏破天荒地以“魔王被打倒后的世界”为舞台，玩家作为即将死去的勇者，将在这个世界度过最后的5天。击破魔王之后的世界真的能迎来和平吗？自己的葬礼又会是什么样子？现在让我们来看看这款立意新颖的作品吧。

Story

勇者与魔王之战，以同归于尽的方式落下了帷幕。

殒命的勇者，因为神的恩赐而获得了5天的生命，让他复活之后，见证自己拯救的世界。

但是，原本以为会在击倒魔王后迎来和平的世界，却需要面对种种难以解决的善后问题，依然处于一片混乱之中。

而且击倒魔王时勇者的巅峰实力，也会随着寿命的减少而徐徐变弱，最终在没有伙伴帮助的情况下就连面对杂鱼怪兽都会陷入苦战。

勇者在这限定的5天时间里，会有怎样的感悟，达成怎样的成果？世界会怎样看待这样一位勇者？当5天过去，不可避免的死亡到来时，又将迎来怎样的葬礼，人们又会为他献上怎样的悼词呢……

文 白菜　美编 Juxi

RPG	角色扮演	
PSV	勇者将死 勇者死す。	
日本一Software	日版	预定2016年2月25日
对应周边未定	1人	6458日元

安息吧，勇者

从“勇者之死”开始的RPG在PSV上复苏

本作是根据玩家采取不同行动，从而迎来不同结局的多线型RPG。游戏导入了许多新颖的理念，比如勇者必定会在第6天迎来死亡，以及勇者会日渐衰竭的设定，在玩家之间大受好评。由桝田省治亲手编写的剧本，也从手游版配信的2007年以来，一直保持着相当不错的人气。

手游版画面

▲作为勇者体验他的生活与战斗，然后在第 6 天迎来死亡。

『就算是同归于尽，我也要打倒魔王吉尔。请让我出战吧！』

勇者

声优：代永翼

本作主人公，以自己的性命为代价，击倒了魔王吉尔的勇者。死后因为神的恩赐，获得了5天的寿命，为了找寻与自己并肩战斗的同伴，以及亲眼见证自己拯救的世界而踏上旅程。失去了一部分与魔王同归于尽之前的记忆，隐约记得自己深爱着一名女性，却想不起来是谁。

『祝您度过不留遗憾的五天。』

天使 尤莉娅（ユリア）

天使少女。复活了与魔王战斗中死去的勇者的神明之使者，并负责辅助失去了记忆的勇者。她向勇者提出周游世界、找寻自己深爱之人的提议，但5天之后也会毫不留情地引导勇者西去。

声优：今井麻美

声优：最上嗣生

「那就跟我一起下地狱吧，勇者！」

将一切破坏殆尽、让世界陷入混乱的罪魁祸首。与勇者展开死斗，并被勇者舍身击倒。但即便死去，他也对这个世界造成了极大的影响，在被破坏的城镇和生活在那里的人们心中留下了难以磨灭的伤痕。由于其绝对并压倒性的强大力量，甚至让某些人产生了将其复活的念头。

魔王

（ギール）

吉尔

「至少请游历一下您所拯救的这个国家，亲眼确认自己的功绩吧。」

勇者从魔王手下拯救的国家的公主。虽然有少许不通世俗的地方，但性格温柔，深爱着生前的勇者。这份感情在勇者复活后也没有变化，为勇者5天之内的冒险提供了支援。但作为交换条件，甚至向勇者提出了婚约，看上去虽然天真无邪，实际上也有着难对付的一面。

（フローラ）

弗洛拉

声优：村川梨衣

不断重复至“勇者葬礼”



与魔王同归于尽的勇者，获得短暂的生命“巡游世界”

击倒魔王后，大部分的作品都会就此迎来结局，而本作则是从击倒魔王之后才展开故事，而且并非没有任何牺牲就击倒魔王的圆满结局。勇者与魔王同归于尽，失去了性命。在这绝望的情形之中，由于神的恩赐，勇者获得了5天的短暂生命。

谁会为其落泪——第6天的“葬礼”

第6天勇者必定迎来死亡，本作中并没有回避这一结果的方法。第6天必定会出现勇者的葬礼，而这个葬礼则与玩家5天之间的行动评价挂钩，根据剧情中他人与勇者的交集以及剧本推进状况，勇者的死后待遇与女主角们的悼词都会发生变化。根据游戏推进方式的不同，有被万人追悼的葬礼，也有可能出现无人问津的葬礼……



新的5天又将到来

葬礼结束之后，时间将回到勇者复活的那一天，勇者将再次以满级状态出现，并体验新一轮的“似是而非”的5天。通过拜访上一轮未曾遇见的角色，未曾攻克的难题，未曾探索的区域，不断体验与上一轮不同的剧情，就能逐渐看到整个故事的轮廓。



▲ 5 天之内能够办到的事极其有限。通过不断轮回开启新的剧情，就能让自己的葬礼变得越来越圆满。

能力不断下降，日渐衰竭的5天



游戏开始时的勇者处于“刚刚击倒魔王”的状态，能力值达到巅峰，以最强状态开始冒险。但是随着限定时间逐渐流逝，勇者会逐渐变弱。能力值下降、忘记习得的技能和魔法、甚至会因为无法负担重量而限制装备部分武器和防具……最终会衰竭到不借助同伴的力量，连弱小的怪物也无法击倒的地步。如何让弱化的勇者突破困境，就要看玩家的实力了。





▲刚刚复活和经过 5 天后的能力值比较。衰竭之后的能力值已经完全无法让人感受到拯救世界的英勇。

为止的5天



◀再次回到世上的勇者，要活用有限的时间，与同伴一起奔走于世界各地。

新作拼盘

萌妹迷宫RPG再度直击你的心房



PSV	RPG	角色扮演・迷宫探索
限界凸起 萌录水晶		
限界凸起 モエロクリスタル		
Compile Heart	日版	预定2015年9月25日

本作是以萌妹为卖点的“《限界》系列”最新作，和《限界凸记》一样采用了迷宫探索RPG的玩法，魔物娘收集依旧是游戏的卖点。若要让魔物娘成为同伴加入队伍，就必须在与其战斗之后完成特殊的触摸模式。该模式下，玩家首先要在限定时间内找出魔物娘的三处弱点、让其处于敏感状态，之后再上下划动触摸屏和背触板提升魔物娘的兴奋槽，蓄满后即可成功收服。已收服的魔物娘也可以通过触摸模式与其互动增加好感。另外本作还新增了双人触摸模式，在满足了一定条件后，玩家就能同时与两只魔物娘同乐，蓄满兴奋槽还可以获得以魔物娘种族冠名的特殊装备。



▲与两只魔物娘一起互动……简直太邪恶了。

战斗系统基本沿袭自前作，不过主人公多出了一个“いれる”的指令，将烦恼值蓄积到一定程度后就会出现该指令，效果是可以任意调控魔物娘的行动顺序，追加效果为回复少量SP，关键时刻使用能瞬间改变战局。另外还新增了一个名为“结合48手”的连携系统，魔物娘之间可以连续发动特定技能，形成威力超大的合体技。由于需要满足特定条件才能发动，因此合理使用“いれる”指令操控魔物娘的行动顺序，能有效地提高“结合48手”发动的几率。水晶是本作的关键词，所有魔物娘的体内都隐藏着名为“水晶”的进化凸起，达成某种条件后就能通过水晶突破魔物娘心中的“深层领域”，产生各种效果。游戏中共有三种类型的水晶，分别为——“技能水晶”，开放魔物娘的隐藏技能；“分离水晶”，可为魔物娘更换内衣；“心型水晶”，通关后可欣赏与该魔物娘的专属结局。

（文：阿鲁）


▲通过“いれる”指令来随意调控魔物娘的行动时机，掌控战局。


▲前作中针对魔物娘特定部位发动进攻的“抚衣攻击”系统依旧健在。

新的狼烟于秋季燃起！



PSV | S・RPG 战略角色扮演

传颂之物 虚假的面具

うたわれるもの 偽りの仮面

Aquaplus | 日版 | 预定2015年9月24日

作为Aquaplus的20周年纪念作品公布的《虚假的面具》，正是《传颂之物》的FANS望穿秋水的正统续作。“《传颂之物》系列”以拥有兽耳、尾巴等兽人外观的人类所居住的世界为舞台，演绎了庞大的战争活剧，以及潜藏在战争背后的种种故事。精彩而不落俗套的剧情、富有深度的战略要素，使得初代在2002年PC版发售之时，就爆发了极高的人气。往后又经历了PS2、PSP平台的移植，再加上动画化等多媒体渠道发展，现在已经成为了Aquaplus的招牌作品。系列最新作即将于9月下旬发售，而TV版动画也预定于10月开始播放，相信届时又将掀起一阵新的热潮。

《虚假的面具》剧情承接前作，讲述了前作结局数年之后的故事。有趣的是，故事的开端又是由一名失去记忆的主人公展开。主人公独自一人出现在飞雪若絮的野外，在即将被巨大昆虫袭击的关头，名为“久远”的兽耳少女救助了他，并授予他“白”这个名字。在本作中，前作的部分人气角色，如卡露拉、藤香、卡缪、贝纳威等人均会登场，一直挂心着前作后日谈的玩家终于能在本作剧情中解开疑惑。

游戏的进展方式与前作基本相同，大致上分为AVG部分和SLG部分。AVG部分有着如同文字冒险游戏般庞大的剧本量，玩家扮演的主人公与阵营内的各个角色展开交流、推进剧情。有时候剧本还会要求玩家选择移动目的地，根据玩家做出的选择，触发对应的不同剧情。而在AVG推进途中，遇到战斗情节时，就会切换至SLG部分。玩家需要根据关卡和自身的喜好派遣角色出战，战斗中角色的行动顺序以其速度为基准，速度快的角色能够获得快速行动的优势。战斗中可以发动技能和连击，各自有着不同的战术意义，需要玩家区别使用。另外本作跨PSV/PS3/PS4三平台发售，且对应交叉存档，玩家不妨按自己的需要选择购买版本。

（文：白菜）

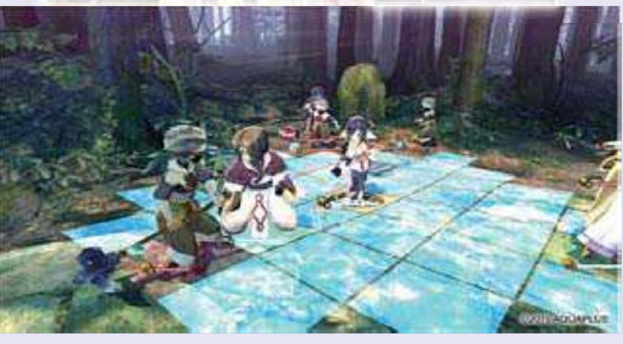


▶本作主人公『白』。拥有优秀的洞察力，但是极端缺乏体力，看来又是军师型角色。

◀第一女主人公“久远”。职业跟前作的艾露露一样是药师，然而 PV 中早已出现她对敌人拳打脚踢的景象——战斗贤者?



▲本作中当然也会出现大量萌萌的妹属性。





▲战斗场景进化为最新的 3D 版本，演出也大幅强化，爽快度倍增！

在掌上畅游迪士尼动画世界



3DS	ETC	其他
	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	
	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2	
BNE	日版	预定2015年11月5日

让玩家们进入迪士尼的动画世界，与经典动画角色们成为朋友、共同生活的游戏《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活》在日本已售出56万套，全球累计销量95万，分支作品《梦幻岛》则于今年火热登陆iOS/Android平台，如今系列的正统续作也终于公布。

2代将在前作基础上追加《冰雪奇缘》、《小美人鱼》、《白雪公主》和《星际宝贝》4个世界，加上前作的《小熊维尼》和《爱丽丝梦游仙境》，总计有6个世界供玩家冒险，每个世界都有不同的故事展开，剧本由迪士尼动画工作室监修。游戏中共有120名以上的经典动画角色登场，动画主题的各式道具超过3000种。玩家作为梦世界的居民，可以探索森林、收集素材、钓鱼、冲浪、制作道具、购物等，除了召开派对与朋友们共享生活的乐趣外，有时也需要击退作恶的怪物。梦幻城堡以及城下町则有各种工房、美容室、咖啡厅等设施，随着季节的更迭也会有不同的事件等待玩家触发。

（文：苍穹）



▲2013年底公映、随即红遍全球的《冰雪奇缘》也加入到本作中。



▲身着华丽的服饰，与唐老鸭、高飞等同伴纵情热舞。



▲小美人鱼所处的新世界可以召开演奏会。

触发器启动！守卫自己所在的城市吧！



PSV	ACT	动作
	境界触发者 无界任务	
	ワールドトリガー ボーダレスミッション	
BNE	日版	预定2015年9月17日

本作基于日本正在热播的动漫《境界触发者》改编，游戏设定和原作一致，玩家要作为境界防卫组织“BORDER”的队员，与从异世界来的侵略者“近界民”展开战斗，保卫城市。

游戏的故事模式除了有原作剧情外，还会有原创剧情，需要将原作剧情完成到一定程度后才会出现，该模式中还能观察到“BORDER”成员的日常生活。战斗系统以小队战为核心，要挑选攻击手、狙击手、枪手/射手各一名组成小队，在限定时间内击败所有敌人。攻击手多为近身职业，是小队的输出核心；狙击手、枪手/射手的任务是负责支援攻击手，清理小型敌人，以免攻击手被干扰。游戏中的触发器（トリガー）多达90种，玩家还能随意更改原作角色的触发配置，让战术的可能性大大增加。另外本作还支持多人协力或多人对战，对战阵容最多4对4，也就是8人对战，可以实现原作中根本不会出现的角色之间的对决。

（文：昂星团）



▲武器数量丰富，选择自己喜欢的武器吧。



▲召集伙伴一起协力过关。



▲原作角色的装备可以自由更换。

少女们的恋爱故事将在夏日延续



PSV	AVG	文字冒险
花 夏篇		
FLOWERS 夏篇		
Prototype	日版	预定2015年10月22日

“《花》系列”原本在PC平台上发售，是以“百合”这种少女之间介于友情与爱情的感情作为主题的文字冒险游戏。系列剧情以全寄宿制的学校为舞台，描述少女之间的友情、成长以及纯爱的故事。本作的主人公是前作“春篇”里已登场过的角色——坐在轮椅上的少女八重垣绘里香。她将与其他少女以及新角色——转校生考崎千鸟一同，经历“朗读剧”、“芭蕾舞发表会”等事件加深羁绊。故事风格与前作相同，本作中少女们也会面对神秘的学园谜题事件，让剧情带上悬疑推理的气氛。本作除了对应便捷的触控操作外，还支持调整色彩的功能，让画面能够更适应PSV屏幕从而营造舒适的色彩。此外还有CG鉴赏、音乐鉴赏、结局回想、语音收集等模式。

（文：果汁）



▲前作主人公仍会出场。



▲清新的插画依然引人注目。



▲少女之间的感情变化是故事的一大看点。

女性向恋爱游戏原点之作华丽归来！



PSV/PSP	AVG	文字冒险
安洁莉可 归来		
アンジェリーク ルトゥール		
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年12月7日

但凡钟情于女性向AVG的玩家，想必对《安洁莉可》这个标题不会感到陌生。“《安洁莉可》系列”历史悠久，多年来积聚了大量忠实的女性粉丝，20年前发售的初代作品更被称为“女性向恋爱游戏的原点”，是一个名副其实的元老级系列。为了纪念光荣“新罗曼史”的第20个周年，《安洁莉可 归来》正是以1994年发售的《安洁莉可》初代为基础进行全面重制的作品。游戏中增加了大量内容，不但绘制了新的人物立绘、背景与CG画面，甚至追加了全新的攻略角色与剧情路线，可谓是一次充满良心的重制。故事舞台是一个由“女王”所统治的世界，女主角被挑选成为新的“女王候补”。为了通过女王试炼，她在发展美丽的飞空都市的过程中还将与“守护圣”等一众美男子深入了解、发展恋情，最终携手走上不同的结局。锁定喜爱的攻略角色，让内心的恋爱种子再次萌芽吧！

（文：古林）



▲焕然一新的游戏画面，立绘与背景更为精致。



▲本作的全新场景“森林湖畔”，女主角将与守护圣在此约会。



▲重新绘制的CG画面，风格清新而甜美。






游一品轩 戏

最近慕名看了《进击的巨人》的真人电影版，实际质量比我想象的还要烂，实在是让人忍不住想吐槽。不仅演员的演技中二拙劣，就连动画特效也是假得不行，巨人肆虐时像极了低成本特摄片。如果拿动漫版来进行对比的话，这真的是一个完完全全的灾难现场啊！

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：阿鲁

文 Civily练

本辑游戏推荐

推荐给 “《波波罗古罗伊斯》系列”的粉丝·RPG爱好者

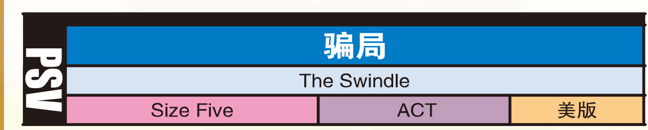
3DS	波波罗古罗伊斯牧场物语		
	ポポロクロイス牧场物语		
	Marvelous	RPG	日版

《波波罗古罗伊斯物语》是PS时代的经典RPG，其独特的世界观设定和清新的风格赢得了不少玩家的青睐，但是万万没想到《波波罗古罗伊斯》会与《牧场物语》合作推出这样一款意料之外的作品。不过细细想来两者无论画风还是设定都有着一些相似的地方，结合在一起也并不会让人感到违和。本作的画面延续了以往的风格，郁郁葱葱森林和古朴的城镇给人带来一种宁静的感觉，不过受制于3DS的机能，人物建模的表现并不是非常理想，特别是在一些细节动作方面会显得有些笨拙。剧情方面还是走的日式王道RPG路线，王子肩负起了拯救国家和大陆的重任。通常的RPG流程大家都已经很熟悉了，而小C比较关心游戏中的农场到底是怎么运作的。一开始系统会不断教授你如何开垦、浇水、收获作物，而当作物缺水时也会很友好地在画面上进行提示。但是由于要不断推进主线，玩家在前期往往是把更多的时间投入在剧情上，根本顾不上农场的发展。不过在冒险的途中会遇到一些“特别”的女孩，多跟她们沟通、送礼物的话能让好感度提升，并在玩家外出冒险期间帮忙照料农作物，而且女孩们有时也会赠送一些关键素材，可以用于合成高阶的武器或防具。值得一提的是大部分支线任务内容与农场都有着密切联系，所以玩家想对本作世界的方方面面进行充分了解的话，做好农活是必不可少的一个环节。在战斗方面，属性相克、连携技能等都是一些比较常见的系统要素，整体创新点比较缺乏。而在没有获得道具驱敌蚊香之前，地图上的遇敌率偏高，让人在做主线的时候总有被打断的感觉。平心而论，虽然本作打着《牧场物语》的名号，但其实牧场要素在游戏中的比重并不算大，整体而言还是一款以探索和战斗为主的RPG，牧场更像是对系统深度的一个补充，让玩家在游戏中拥有更丰富的体验。如果是冲着农场经营去玩话，那么本作可能会让你感到些许失望。


▲丰收的感觉棒棒哒。


▲战斗场景稍微有些简陋。

推荐给 喜欢蒸汽朋克风格的玩家·潜入游戏爱好者



PSV	骗局		
	The Swindle		
	Size Five	ACT	美版

本作是一款风格鲜明的横版动作解谜作品，玩家扮演一名潜行者深入到敌方建筑之中，摧毁关键设备并窃取资料。游戏的画面色调整体偏暖，结合复古的界面和场景设计，营造出了浓浓的蒸汽朋克氛围。如果抛开十分抢眼球的画面，玩家会发现游戏的核心玩法其实并不新鲜。关卡中的机械警卫、探测器会在建筑中来回巡视，玩家则需要观察它们的视线范围和行动规律，规划出一条即安全又快捷的路线潜入到建筑的核心部位。由于通道狭窄、警卫众多，玩家常常需要在墙壁之间通过反复跳跃躲避敌人视线，等待那转瞬即逝的机会，这对细节操作有着不小的要求。在潜入时被敌人发现是很正常的事情，虽然拉响警报后画面变红看起来挺唬人的，但只要冷静下来按着原先的计划走不出错，仍是有机会搞定任务的。本作的设定和画风都挺吸引人，但深入之后会发现游戏的变化升级更多是体现在难度上，玩法并没有随之变得丰富起来，这对于一些不太热衷于挑战的玩家来说吸引力可能会十分有限。



推荐给 喜欢动物的玩家·想体验兽医生活的人

3DS	猫狗动物医院 成为出色的兽医吧		
	わんニャンどうぶつ病院 ステキな兽医さんになろう！		
	日本Columbia	SLG	日版

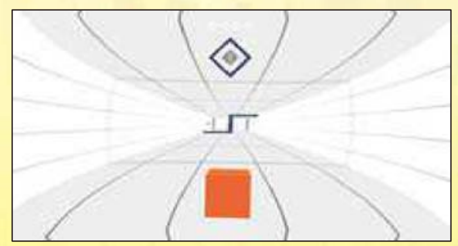
动物是人类的朋友，特别是那些可爱的宠物更惹人疼爱，在本作中玩家可以化身为一名医生，体验兽医是怎么给受伤动物进行治疗的。由于主要是针对女性玩家市场，游戏画面自然也是萌萌哒，无论是动物还是人类角色都有着大大的眼睛，一个媚眼就可以让你的心融化。虽说是一款模拟类游戏，本作却融入了不少角色扮演要素，玩家可以在医院中四处移动找人对话推动剧情的发展，NPC们都有自己的个性和故事，让整个医院的生态显得非常真实。游戏最核心的内容自然是和动物们进行互动，一开始玩家需要通过触屏调整小动物们的动作以方便对伤口进行检查，比如要给小狗包扎时，玩家需要沿着触屏上的虚线进行操作，保证绷带的走向不发生偏差；而在治疗眼病时也要格外小心，务必观察好眼药水滴下的位置，避免让小动物们受到惊吓。此外，游戏中的装饰系统内容也格外丰富，玩家不仅可以任意改变主角的着装，还能把自己的寝室装修成各种风格。整体而言本作比较注重角色和宠物们互动的体验，但在模拟育成方面偏薄弱，更适合对深度追求没那么高的休闲玩家。



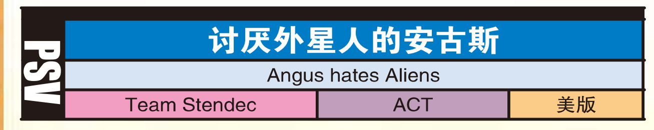
推荐给 喜欢挑战的玩家·跑酷游戏爱好者

PSV	矢量旋风		
	Velocibox		
	Shawn Beck	ACT	美版

本作是一款风格抽象的跑酷游戏，场景中的元素都是由基本的正方体、长方体等构成，玩家需要通过四个方向键控制一个橙色的盒子，以第三人称视角在一条无尽的通道中穿梭。由于游戏的操作只涉及方向，所以上手非常容易，不过关卡的难度却没有那么友好，在高速状态下那些密密麻麻的障碍看起来似乎无解，必须通过巧妙的闪躲才可以闯出一条道路来。刚上手时游戏的节奏非常难把握，不过一旦熟悉之后会让人有一种像忍者般穿梭的快感。游戏不仅仅是躲避障碍这么简单，玩家本身在全神贯注的同时还需要分出一部分精力来收集关卡中的方块，如果没集齐指定数量那么当前关卡就会一直重复。小C在玩这款游戏的时候也花了不少精力，一些复杂的地方甚至先直接截图下来分析好路线再挑战，想想也是蛮拼的。别看本作归为休闲类游戏，超高的难度还是有些变态的，如果只是单纯想通过游戏放松的话可能并不太适合，喜欢挑战自我的玩家值得一试。



推荐给 横版动作游戏爱好者・对外星人题材感兴趣的玩家



从游戏标题中就能感受到本作对外星人深深的仇恨，没错，玩家需扮演一名满脸胡渣的大叔，从入侵的外星人中杀出一条血路。本作是像素风格的横版卷轴动作游戏，一开始玩家只有刀与敌人进行对抗，而路边的车辆或地上的盒子都可能藏有武器和子弹，千万别忘记搜索。由于敌人都是从四面八方出现的，单凭手中的武器蛮干杀敌效率并不高，对于武器的合理使用和策略就显得格外重要，譬如场景中有油桶的时候，可以把敌人引到一堆再进行引爆，而那些排成一列的敌人则可以用火焰喷射器烧个痛快。除了热血的动作射击外，游戏中还有一些简单的机关解谜要素，让整个流程变得有张有驰，不过谜题的质量参差不齐，一些反复的解谜行为会让人感到有些繁琐。本作整体风格非常热血，值得喜欢外星人题材的玩家尝试，但偏慢的移动和缺乏变化的玩法比较容易让人失去耐心。



推荐给 喜欢小清新游戏的玩家・抵挡不住可爱画面的女性玩家

3DS		
小脸蛋 软捏大冒险		
ほっぺちゃん ぷにっとしぼって大冒险！		
日本Columbia	ACT	日版

如果提到日本的“卡哇伊”文化，小C脑中第一印象就是五颜六色的糖果，而这款横版平台跳跃游戏也是这种萌死人不偿命的可爱风格。主角小脸蛋是一个类似史莱姆的可爱小果冻，关卡中的云朵、远山、花草等景观要素也都是粉色系，玩家所处的世界犹如童话一般绚烂多彩。游戏的玩法和同类作品的区别并不大，主角可以通过跳跃在平台之间穿梭、并踩死四处游荡的敌人，而在空中常常藏着一些红色的礼物盒，里面除了可以收集到宝石外，还有机会获得特殊能力，譬如能让主角获得短暂的飞行时间，从而抵达一些隐藏的地点。本作的特色之处就是主角的装扮系统，玩家可以直接通过3DS的触屏在主角的每个部位上填色并添加一些装饰，既可以把小脸蛋打扮得酷酷的，也能让它变得花枝招展。虽然特色十分鲜明，但就手感而言还是有些欠缺，更适合对操作体验要求没那么强的休闲型玩家。



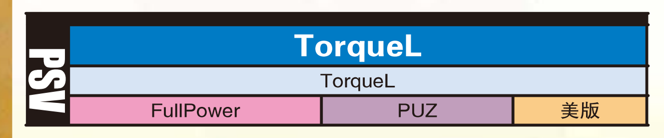
推荐给 动作游戏爱好者・游戏微操达人



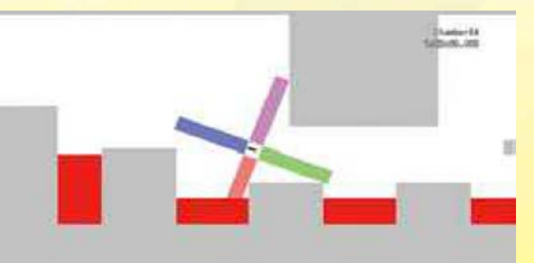
本作是一款横版动作射击游戏，故事讲述了可恶的泥星人随着陨石一起来到地球，并发动了大举进攻，而我们的主角此时挺身而出踏上了冒险的征程。游戏的操作很简单，除了基本的射击和跳跃外，玩家还可以通过喷气背包在空中保持短暂的浮空，画面左下方的槽则代表浮空的最大时间。让小C想吐槽的是关卡中的一些地方设计得非常变态，不少平台只站得下主角一个人，而且每次都是在喷气背包耗尽的最后一刹那才能到达，不过那些千辛万苦到达的地方往往都有丰厚的奖励，收集到的徽章可以用来购买枪支或强化喷气背包。相比常见的横版动作游戏，本作最大的特色在于存在前后景设定，玩家可以通过跳台在前后两个版面穿梭，并且一些机关还会让两者产生互动，但是由于后景的人物、平台和敌人都整体偏小，眼神不太好的玩家看起来可能会比较吃力。虽说本作不算复杂，但对操作准确度有着一定要求，前后景反复的切换可能会让近视的玩家感到困扰。



推荐给 喜欢尝试新类型游戏的玩家・喜欢趣味益智类游戏的玩家



欧美的独立游戏开发者比较强调游戏机制的创新，所以经常能看到不少实验性质的小品。本作的画面看起来非常朴素，玩家控制一个通过旋转进行左右移动的正方体，而正方体的四个面可以通过按钮伸长演变成各种平台、支架（相当鬼畜），从而跨越关卡中的岩浆或深坑并抵达终点。虽然机制并不复杂，但由于立方体一直处于旋转状态，玩家想要精准地把握每一个旋转的轴心点是很困难的，特别是在中期遇到跷跷板、运动平台等不稳定的地形时，需要有良好的耐心去观察每一处细节。不能否认运气也是游戏时的一大因素，快速的节奏常常让人感到手忙脚乱，一些较难的地方，玩家第一次侥幸通过后不见得第二次也能轻松通过。虽然在玩法上有一定创新，但是由于并没有一个具体的主题设定，无论操作还是画面都给人一种很抽象的感觉，对于普通玩家来说会很缺乏代入感。



汉化信息台

PSV



●共斗游戏《怪物猎人 边境G》在7月24日发售了官方繁体中文版，期待已久的热血玩家们不要错过。

●2D动作游戏《魔神少女》推出官方繁体中文版。玩家需操纵主角姬丝，为夺回失去的魔晶矿而展开一系列的冒险，打倒霸占各方领土的魔王。

●备受好评的塔防游戏《城堡风云》在近日推出了官方繁体中文版。游戏中会上演骑士大战维京人的激烈场面，在尽情享受建造和摧毁乐趣的同时，玩家还可以在线和其他人进行对战，或协力抵御敌人。

●以爆衣闻名的《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》在8月27日发售了官方繁体中文版。游戏描写了忍者少女们热血的战斗与青春，系列粉丝不要错过。

3DS



●冒险游戏《密室逃脱 学校旧校舍篇》在近日发布了简体汉化版。游戏以学校旧校舍为舞台，玩家需要搜集、使用各种各样的物品道具，解开尘封的秘密，从封闭空间中逃脱。

●《王国道具店》是一款移植自手机的作品，该作近日发布了简体汉化1.2版本。在游戏中玩家不再扮演幻想世界中的勇者，而是要打理自家的道具店，经营商店、迷宫冒险、完成订单，努力成为全世界最棒的道具商家。

●电子小说《收获的十二月》在近日发布了汉化版。故事讲述了从东京搬到乡下村庄的男高中生“绀野柾木”从12月开始，一个月内所经历的一系列恋爱故事。

●《心灵相机 附体笔记本》是一款集合了恐怖、解谜、战斗等多种要素的冒险游戏，玩家需利用3DS的AR机能去拍摄怨灵的照片，并把它们封印。近日该作发布了汉化版，不过目前该版本在兼容性上还存在一些小问题。

文 黑落 编 苍穹 美编 sienna

本作在风格上与“《风来之西林》系列”相近，不过在迷宫方面并没有下多大功夫，而是更加注重各种各样的地形效果以及角色自身的职业与能力特征搭配。游戏容量虽不大，却出奇的丰富耐玩，发售后还通过免费DLC的形式追加了3种职业，下面就为大家介绍一下本作的各个方面。



RPG	角色扮演	
PSV	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头 不思议のクロニクル 振り返リマセン胜ツマデハ	
Spike Chunsoft	日版	2015年7月30日
对应PSV TV	1人	4059日元

基础说明

标题菜单




はじめる（开始）	
新たな冒険に出る	新的冒险
冒险の续きをする	继续冒险
他の勇者と战う	联网对战
エクストラ（其他）	
过去の冒险录をみる	观看冒险记录
クラスの记录をみる	观看职业的记录
制覇した勇者をみる	观看已经制霸的勇者
对战の记录をみる	观看对战记录
オプション（选项）	
进行一些游戏相关的设置，如声音设定（サウンド设定）、系统设定（システム设定）等	

冒险的准备



世界の选择：选择想要进行冒险的游戏世界。

・キャンペ–ンの世界：活动任务世界，在联网时按△键可以进行在线任务世界更新。
・过去の冒険した世界：玩家之前游玩过的世界，只保留最近记录的三个世界。
・名前の指定する世界：通过输入特定世界的名字选择该世界。
难易度の设定：开始时只可以选择Easy和Normal两种难度，随着游戏的推进会开启Hard和Very Hard难度。另外喜欢极限挑战的玩家还可以通过难度设定中的**マニアックモ–ド**对冒险进行一些限制，增加如堕天使更强大，不能使用梦幻仓库和女神像等限制。
キャラクタ–の选择：选择职业与特征。
お城カスタマイズ：城堡建设与住人配置。
创世石を使う：使用创世石。
出发する：开始冒险。

游戏操作

按键	功能
左摇杆/方向键	移动、选择
右摇杆	查看人物特殊状态
L	快捷菜单
R	斜向移动
△	打开菜单
□	方向转换、目标转换
○	决定、攻击、对话
×	取消、加速
×+○	原地踏步
START	查看日志、整理道具
SELECT	Twitter用截屏

游戏画面

❶ 行走距离与时间
❷ LV：角色等级；HP：角色体力，随回合经过自然回复；ST：技能使用以及特殊地形需要消耗，回合经过自然回复；EN：满腹度，行走时消耗，数值为0时攻击力下降。
❸ Lapis：金钱；WT：装备重量上限与装载情况，当出现超重时角色会无法移动。
❹ 缩略地图；Condition：人物当前的特殊状态（是否战意高昂，是否没有精神等），推动右摇杆查看。
❺ 耐久力：武器、防具、盾的耐久力，为0时装备会损坏无法使用。
❻ 地形效果：显示目前所在区域的地形效果。

系统介绍

基本玩法



本作基本的流程非常简短，玩法可以概括为：一路往东走，在路上疯狂捡道具，经历各种特殊地形，结交同伴一起冒险，与不同的怪物作战，最后打倒BOSS达成通关。具体游玩方式与“《风来之西林》系列”颇为相似，直接在大地图进行回合制战斗。不过最大的目的并非简单通关，在游戏提供的各个任务世界中，有着不同的故事在等待玩家去体验，在不同的世界里有不同的冒险伙伴，以及一些特殊的任务事件，地图也截然不同。多达20种以上的职业以及众多零碎的剧情事件使得玩家有不断通关的动力，这也是本作的魅力所在。

游戏中有名为“梦幻仓库”的系统，作用是将上一次冒险中收集到的道具或装备储存下来，供玩家的下一次冒险使用。扩充梦幻仓库所需要用到的创世石会根据每次冒险的评价获得，因此怎样获得高评价，从而得到更多的创世石值得玩家去揣摩思考。梦幻仓库和创世石的具体情报会在后文介绍。

本作拥有多个结局，打倒堕天使アルマ是游戏最初提供的目标，但实际上还有隐藏BOSS以及真结局在等待着玩家。甚至利用游戏提供的条件躲开BOSS，去探索地图的尽头也是一种玩法。游戏难度并不低，不能回头走的冒险设定提供了适当的紧张感。游戏也支持进行联网对战，与其他玩家一较高下。

梦幻仓库



每次结束冒险无论是通关或者死亡，玩家都可以将身上拥有的道具或装备放进梦幻仓库，并在下一次冒险开始前与城堡的NPC“梦幻仓库の番人”对话取出，十分便利。在挑战高难度模式时，优质的装备或道具的作用不言而喻，玩家可以记住一些特定的世界中能获取强力装备或道具的特定地点，从而进行反复刷取，将大量的强力装备道具储存在梦幻仓库中，供下一次的冒险使用。梦幻仓库可以通过使用创世石进行扩张，最高可达34个位置。

创世石

每次冒险完毕，系统会根据玩家的冒险情况奖励一定数量的创世石。使用创世石可以扩张梦幻仓库、解锁新的职业、新的职业特征、开启特别功能。影响创世石获得数量的几个冒险情况评价从上到下分别为：最终等级、前进距离、打倒敌人数目、获得资产（装备会折算成金钱算到其中）、获得的名誉。评价等级最低为D、最高为SSS，评价越高获得的创世石就越多。



梦幻石



除了创世石，游戏中还有一种名为“梦幻石”的特殊的石头。开启对应功能的条件是在冒险中获得5个梦幻石。使用梦幻石能在“お城カスタマイズ”中对冒险开始的城堡进行建设，可以增加城堡房间和配置各种各样的住人，为玩家的冒险提供帮助。梦幻石的获得数量主要受难度影响：Easy通关15个、Normal通关20个、Hard通关30个，Very Hard通关45个。此外在不使用梦幻仓库的情况下通关，获得梦幻石的数量是对应难度获得数量的1.5倍。

城堡建设中，增加房间需要使用大量的梦幻石。每一个新建设的房间可以配置一位住人，招纳住人只需要花费极少的梦幻石，但是改变住人的位置同样需要消耗梦幻石。随着玩家使用复数职业通关，或通关了复数的“キャンペ–ンの世界”的任务，住人会逐渐增加以供玩家进行配置，下面介绍住人们的情报。

名称	作用	梦幻石
男性官人	提供对冒险有用的各种情报，如强大的魔物或其他情报	0

名称	作用	梦幻石
女性官人	提供冒险方面的建议，如有关命中与回避、同伴、协力NPC以及经验值等小提示	0
宫廷料理人	提供可以作用于“生肉”的料理道具	1
养殖マンドラゴラ	养殖可以供给玩家食用的道具“マンドラゴラ”	1
迷の贤者	Hard难度以上时引领游戏的真结局，提供可以打败“冥王プル–トン”的任务	0
荷运びウサギ	兔子能为玩家搬运4种道具，带领它一起冒险需消耗魅力值2点	4
荷运びフクロウ	猫头鹰能为玩家搬运1种道具，因为是飞行型，能跟随玩家到达任何地形，还能协助进行战斗，带领它一起冒险需消耗魅力值2点	6
剑士ファ–リ	与其对话可购买耐力低但攻击力强的武器	6
骑士グランデ	与其对话可购买耐力低但防御力强的防具	6
宫廷药师	与其对话可购买药物	4
コンラス城 兵长	与其对话可通过消耗角色等级学习技能	9
占术を学ぶ者	提供解放职业“占星术士”的任务，需要Normal难度以上完成任务	0
满身苍夷の侍	提供解放职业“侍”的任务，需要Normal难度以上完成任务	0
熟练ハンタ–	提供解放职业“幻兽ハンタ–”的任务，需要Normal难度以上完成任务	0

关于存档

冒险开始时系统会提供一个名为“クリアメモリジエム”的一次性道具，使用便能进行一次存档，该道具能在冒险途中捡到，但是出现较少、完全看人品。地图中名为“セ–ブエルフ”的NPC也能提供存档机会。此外，当冒险经过一段时间，会触发同伴小精灵的对话并提供一次存档机会，需要注意的是，由小精灵提供的存档机会是有偿的，存档需要下降自身5个等级作为代价，玩家需思量清楚再决定是否存档。

角色能力界面



角色的各项数据说明如下。

EQUIPMENT：角色装备情况

ABILITY：角色的地图相关技能

STATUS：角色的各项能力

- 筋力：影响角色攻击力与WT上限
- 生命：影响HP上限与HP的回复能力
- 敏捷：影响连续攻击率（即一回合攻击的次数）以及行动速度
- 知力：影响自动识别能力以及ST与EN的消耗能力
- 意志：影响组队的效果以及必杀率
- 魅力：影响购物时的价格以及同伴的攻击力

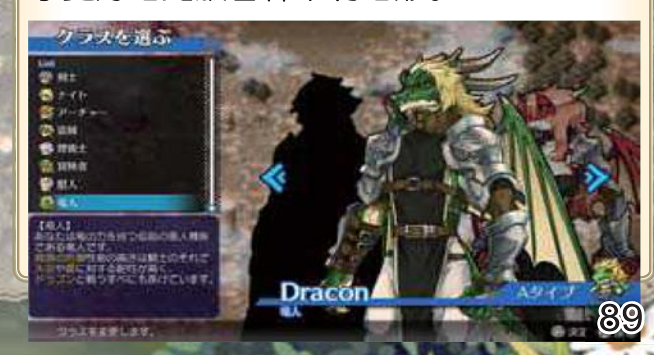
PERKS：设置的特征

DETAILS：角色基础能力数值，包括——物理攻击力（攻击）、魔法攻击力（理力）、防御力（装甲）、伤害减轻能力（减轻）、攻击命中率（命中）、行动速度（速度）、回避率（回避）、一回合内的攻击次数（连续）、必杀技使出概率（必杀）、道具以及装备的自动鉴别能力（识别）



职业与特征

多达20种以上的职业是本作的看点之一，每个职业一开始有两种人物风格可选，使用其中一个风格通关能获得第三种风格。职业技能一般是随着升级习得，但也有类似理术士这种消耗等级习得技能的特殊职业。所有职业共同拥有的技能只有“觉醒”，“觉醒”在一次冒险中能使用5次，效果为连续行动3次，十分强大。根据不同世界的情况，选择适合的职业和职业特征搭配能更顺利地进行游戏。职业特征开始时可设置一个，随着游戏的进行逐渐解锁，最多能设置五个。有些特征会影响职业的成长情况，有些特征则能帮助玩家更好地克服各种不利地形。



系统初期只提供5种职业，大部分职业可通过复数职业通关或者通关复数世界开启，按下表完成关键条件能更快地开启职业。

职业	开启条件	职业特点
剑士	初期提供	擅长用剑。连续攻击率、耐力、WT上限较高，独有的技能“狂战士化”在危险时候非常有用，但效果过后会有副作用
ナイト	初期提供	擅长用盾。使用防御技能“ストロングシ–ルド”后是防御力最高的职业。初期装备也不错，适合新手使用
ア–チャ–	初期提供	擅长发现敌人。弓的射程够远，使用移动技能“スプリント”后，十分适合与敌人保持距离进行战斗。攻击对飞翔系的魔物有特效
盗贼	初期提供	具有连续攻击+5%、命中率+5%、必杀率+5%的特性，自带开锁技能。成长之后会习得像盗贼一样的技能，但是结交同伴有些许困难
理术士	初期提供	理力效果为1.5倍，消耗角色等级习得技能。对玩家的游走操作要求较高，但是熟练后会是十分强力的角色
冒险者	50个创世石解锁	擅长探索财宝的职业，在收集以及探索方面十分优秀。除了自带技能“开锁”、“持有物品的判定”、“游泳”、“登山”外，在移动能力上也十分出色，非常灵活
兽人	80个创世石解锁	擅长用枪与飞镖，夜间视野十分广。HP与ST在初期非常优秀，敏捷成长率十分高，理术方面相对较弱
レンジャ–	80个创世石解锁	擅长用弓，夜视能力也不错，能回避食物中毒，狩猎兽类颇有心得。等级上升后能学会制作陷阱的技能，但结交同伴比较困难
海贼	50个创世石解锁	筋力和生命力都十分优秀，游泳能力非常出色，在水地形上有很高的适应性，还能习得开锁技能，但结交同伴十分困难
占星术师	Normal难度以上完成城堡住人“占术を学ぶ者”提供的任务并通关	理力效果为1.1倍，消费角色等级习得技能。占卜之力使得识别能力十分优秀，可以使所有的建筑物都显示在地图上
プリ–スト	使用占星术师通关一次	神父能使用回复系理术，理力效果为1.3倍。消费角色等级习得技能，自动回复能力比其他职业要优秀，十分擅长对付亡者类魔物
侍	Normal难度以上完成城堡住人“满身苍夷の侍”提供的任务并通关	最擅长用剑的职业，但是其他武器使用得较差。HP下降到一定程度会发动技能“起死回生”，令战斗能力上升。能学会随着角色等级上升变得更强力的技能
拳斗士	使用冒险者通关一次	擅长使用拳类武器的职业，即使不装备武器战斗也很活跃，但是并不擅长其他近战武器。登山和游泳能力都不错，WT上限也高，不过无法很好发挥防具的性能
幻兽ハンタ–	Normal难度以上完成城堡住人“熟练ハンタ–”提供的任务并通关	擅长与强化的魔物战斗，与幻兽和巨人战斗时能发挥出无与伦比的强大能力。适合剑和拳类武器，不擅长理术
アサシン	使用盗贼通关一次	暗杀者不擅长使用斧头这类重型武器，擅长对付人形对手，比起其他职业更加难以被敌人发现，能学会非常强力但是会消耗大量HP和ST的技能
ガンナ–	使用ア–チャ–通关一次	能学会强化铳的技能和使用制作铳的技能，但非常不擅长近战武器，擅长应付飞行系怪物
ダ–クナイト	使用ガンナ–通关一次	具有骑士的优秀防御能力，也能习得高威力但是副作用大的技能。是具有高数值参数的职业，但不擅长用剑
ゾンビ	使用ガンナ–通关一次	非常不擅长应付火炎，结交同伴的可能性绝望般地低。因为已经死掉了的缘故，所以移动不会消耗EN
女王	使用ガンナ–通关一次	拥有发现人、使役人的才能，能够感知新的街道以及远处人物的位置，擅长鼓励同伴并提高同伴战意，但似乎潜意识中不擅长应付亡者
ロ–ド	使用ダ–クナイト通关一次	所有武器都能使出标准以上的水平，但是大器晚成，因此战斗经验值获取率较低，如果武器、防具、追加装备不全部装备上的话，能力会突然弱化
片道勇者	DLC	正面攻击能力十分厉害，盾的防御效果2倍，但是侧面、背面受到攻击时伤害会大幅提升的职业
力士	DLC	炼神秘武术的战士，无法装备武器或防具，若EN减少可使用技能“ちゃこ作り”进行回复。持有在战斗中受到致命伤时剩下1点HP的“土俵ぎわ”等特性
龙人	DLC	拥有龙之力的亚人种族龙人，背面防御能力强大，对于火炎和雷的耐性高，同时也擅长与龙战斗



除了游戏开始时提供的几个职业特征外，玩家还可以通过创世石解锁新的特征，下面是特征的效果说明。

特征	效果
筋力UP	筋力上升1点。攻击力、WT的上限提升
敏捷UP	敏捷上升1点。连续攻击率增加，行动速度提升
生命UP	生命上升1点。最大HP提高10，1时间的HP回复量增加1，所受的伤害减少

特征	效果
知力UP	知力上升1点。自动识别的概率上升，使用技能时ST和EN的消耗减少
意志UP	意志上升1点。组队效果、必杀率增加
魅力UP	魅力上升1点。买东西时价格更加便宜，同伴的攻击力也上升
生存能力	最大HP值上升25
冒险の资金	冒险一开始拥有2500金钱，效果可叠加
泳法の心得	水泳上升1点。在有水地形上移动消耗的回合和ST减少
登山の心得	登山上升1点。在有山地形上移动消耗的回合和ST减少
燃费UP	能减少EN的消耗，效果可叠加，进一步降低EN消耗。但是使用技能所消耗的EN并不能减轻
炎の耐性	炎属性的伤害减轻，效果可叠加，进一步减轻炎属性伤害
盗贼の心得	开锁上升1点。变得可以使用开锁技能
格斗の心得	空手不持武器时连续攻击率和必杀率上升
荷物整理のコツ	WT的上限提升
鉴定理论の知识	捡到道具时，自动识别的概率上升
盾の心得	持盾带来的伤害减轻的效果上升
必杀の心得	必杀率上升
装备延命	装备的消耗度减轻，对武器、防具、盾都有效，效果可叠加，进一步减轻消耗度
命中UP	基本命中率上升，效果可叠加，但是最高只能提高9%
ペットといっしょ	可以和宠物一起冒险，效果可以叠加，让宠物变得更强
梦幻石ハンター	梦幻石出现的概率上升
なくす者	每回合经过时，手上所持有的重量为1的道具都有一定概率会消失。因为是不利的特征所以最终评价+30%
アンノウン	约半数的NPC无法辨明身分，不明身分的角色会披上一层黑影，名字显示为“？？？”。因为是不利的特征所以最终评价+30%
痛覚がない	现在的HP和所受的伤害无法获知，只有每日0时才能得知自身正确的HP。因为是不利的特征所以最终评价+50%

同伴以及 NPC



在冒险中可以结交同伴一起战斗，但需要消耗“魅力”这一项数值，不同的同伴需要的魅力等级也不同。魅力数值较低的职业可以通过设置特征中的“魅力”或者使用道具增加。

同伴	加入条件	魅力消耗
ナミイ	Normal难度以上在最初的城堡北向的村子与其对话	1
キタン	Normal难度以上在最初的城堡南向的村子与其对话	1
ドラコ	地图的山中与其对话	1
メアル	在铭酒の街与其对话	2
ネムリ	Normal难度以上在世界“タイケンバン”的95km中央、世界“ヨ–ダルワダア–”的48km南向、世界“ニラゲプノア”城的北向与其对话	1
ココ和ツチクレ	世界“イ–ウポネソ”约70km的地方打倒盗贼们与其对话	1
オ–ル	世界“サネマハリバ”城堡附近与其对话	1
コ–ル	世界“サネマハリバ”约1250km处与其对话	1
エアド–	Normal难度以上在世界“シイボペ–ロ”95km处与其战斗，胜利后对话	2
コンラス兵D	魅力4点或者以上在最初城堡与其对话	3
练达の女战士和勇猛の骑士	在400km处与堕天使アルマ战斗，经过一定回合后自动加入	0
ペット	在特征中设定“ペットといっしょ”	0
パルドフ	Normal难度以上在活动任务世界“鸣り响く阳气な演奏、歌声、腹の虫 吟唱诗人と旅立つ世界”最初城堡附近与其对话	2
アルマ	向其投掷“净化の誓约”并与其对话	3

本作NPC非常繁多，下面只介绍一些主要的NPC类型。

名称	作用
梦幻仓库の番人	可以使用梦幻仓库
占い师	使得大地图显示房屋位置
鉴定屋	花费500金钱鉴定手上所有道具
料理屋	可以购买回复能力的料理
酒卖リ	饮む可以回复75%EN、食べる可以回复30%EN和回复HP100点
セ–ブエルフ	可以保存
武器商人	可购买武器
防具商人	可购买防具
“森の防卫队”团员	击杀一定数量的保护动物时会成为敌人
道具商人	可购买道具
卷物商人	可购买卷物
神父	可花费金钱消除击杀保护动物的罪行，花钱越多效果越大
炼金おばば	付钱制作道具
技の传道师	下降能力值获得技能

在冒险中还会碰到“女神像”，与其对话能为玩家提供能力或者道具装备方面的帮助，具体分两种功效：①消耗5个角色等级来获取能力上的增加，包括最大HP+10、最大ST+3、最大EN+12%、WT上限+3、筋力+1、生命+1、敏捷+1、知力+1、意志+1、必杀率+3%、连续攻击率+4%、识别率+5%；②消耗5个角色等级，获取食物、武器、防具。

强力装备



堕天使アルマ自带结界，需要多次攻击击破结界，然后才能对本体造成伤害，

强力装备“圣なる武器”可以一击打破堕天使アルマ的防护罩。“圣なる武器”的获得方法是使用“封印のカギ”开启地图中的“封印の扉”，打开里面的宝箱获得。“封印のカギ”可以在冒险中捡取或者通过“暗ギルト商人”高价购买。持有道具“暗のライセンス”才能进入房屋“暗ギルト”，与“暗ギルト商人”对话能购买到强力道具。

名称	效果	价格
封印のカギ	开启“封印の扉”获取“圣なる武器”	5000
斗神の卷物	装备中的武器附加中～最上级的一个特殊效果	2500
守护神の卷物	装备中的防具附加中～最上级的一个特殊效果	2500
锻冶精の卷物	装备中的武器与防具的耐久度回复50点	4000
仲良しのクスリ	使被投掷中的对象对自己失去战意，需要注意的是并非所有对象都能生效	1000
梦幻石	城堡建筑用	500
净化の誓约	可消除负面状态，有净化灵魂的效果	5500
贤いキツネのしっぽ	知力或者意志其中一个等级上升1	10000
美しいカワンの皮毛	敏捷或者魅力其中一个等级上升1	10000
きらめく白马のひづめ	筋力或者生命其中一个等级上升1	15000
チア−ボトル	每回合回复30HP，持续7回合	1000

局，一直往东走，还有更高难度、更加精彩的区域在等待玩家挑战，Normal难度以上在第一次到达2000km时会直接迎来结局，第二次到达则可以通过选项选择继续走下去，挑战最远的区域。

6.用“圣なる武器”靠近西侧的光芒进行攻击，可以挑战“光の巨人シュクリス”，巨人数回合才攻击一次，每次攻击前需要蓄能，在下一回合放出范围和伤害都十分给力的大招，另外巨人会召唤小兵，小兵拥有类似瞬间转移的能力，攻击时需注意小兵的位置。

7.击败光の巨人，加上通关5种以上“キャンペ−ンの世界”的任务，城堡住人将增加“迷の贤者”，从“迷の贤者”处接过任务，就可以挑战“冥王プル−トン”，将其击败迎来游戏的真结局。



游玩心得

1.在经过需要消耗ST的特殊地形时要注意附近是否有敌人，因为特殊地形除了消耗ST外还会消耗回合数，新手玩家容易忽略这一点，因此走一格特殊地形等于消耗了好几个回合，结果邻近敌人攻击自己数次却无法还击，最终导致死亡。

2.在走过有水地形时要注意敌人攻击是否有弹飞特性，被攻击弹到水里十分危险，ST消耗完毕会直接消耗HP。

3.Easy难度下在400km处与堕天使アルマ对战时，可以先逃跑几个回合等同伴到来再与其战斗。另外堕天使アルマ在使用“集中”的时候，下一回合会使用大伤害攻击，躲开方法为斜向移动一格，这样堕天使会跟着移动，从而打断她的大招。

4.对堕天使アルマ投掷道具“净化の誓约”再与其对话可以使她成为同伴。

5.打倒堕天使并不是惟一的游戏结

联网对战



敌我分两侧，先到达对方城堡者胜利，左上角显示双方行走距离的对比。途中蓝色光柱附近会出现敌方勇者，一旦被击败，会强制返回一段路程，距离目标地更远。“觉醒”技能只能使用一次，因此选择适合的时机使用变得十分重要。

英灵石：在线对战每次结束时都会根据评价给予玩家英灵石，评价项目与获得创世石的一样。英灵石可以用来换取一些特殊的道具和装备。

奖杯列表

奖杯	名称	入手方法
白金	君は伟大な冒险をやりとげた！	获得所有奖杯
铜杯	初级勇者	Easy难度通关
铜杯	中级勇者	Normal难度通关
铜杯	上级勇者	Hard难度通关
银杯	达人勇者	Very Hard难度通关
铜杯	堕天使アルマ	Normal或以上难度击打倒天使アルマ
银杯	光の巨人シュクリス击破	打倒光の巨人シュクリス
金杯	冥王プル–トン击破	打倒冥王プル–トン
铜杯	冒险者	到达东的尽头（到达2000km）
银杯	梦幻の旅人	到达梦幻的尽头（到达3000km）
金杯	世界の理を知る者	到达世界的尽头（到达10000km）
铜杯	お城を建筑しよう	城堡能够自由建筑设置（持有5个梦幻石）
铜杯	いよいよ城の主	建设了城堡
银杯	稀代の城主	住人收集齐全
铜杯	新たなジョブ	完成职业解放任务
银杯	职业选择の自由	职业全部解放
金杯	ジョブマスタ–	全职业Normal难度通关
铜杯	トレジャ–ハンタ–	在一次冒险中打开50个宝箱
银杯	お宝大好き	在一次冒险中打开100个宝箱
铜杯	モンスタ–ハンタ–	在一次冒险中击破100只怪物
银杯	デストロイヤ–	在一次冒险中击破200只怪物
银杯	梦幻仓库マスタ–	梦幻仓库扩充到极限
铜杯	旅は道连れ	带领三个同伴进行冒险
银杯	虫退治	打倒帝王虫（在2000km以上的大森林出现）
铜杯	初めての对战	第一次和其他勇者对战
铜杯	对战上手	对战10次
银杯	祝！初胜利！	对战胜利
金杯	勇者キラ–	对战10连胜
金杯	エクストラメダル	收集完游戏系统中的奖牌（可通过游戏菜单“エクストラ”→“スペシャル”中查看奖牌收集情况）
金杯	スト–リ–テラ–	解放所有结局

玩后感

本作的战斗简单，玩起来十分流畅。在人设方面尽管算得上精美，但无奈剧情简短、主角“无口”，对于剧情体验要求较高的玩家来说可能会略感失望。尽管画面与故事方面略显薄弱，但较高的自由度以及众多的可玩要素使得游戏有一刷再刷的动力。惟一不太满意的是网络对战并没有想象中的刺激，单调的竞争模式以及较少的在线人数导致找不到人对战，对战很快结束的尴尬情况也经常出现。总的来说本作不少地方可圈可点、值得一玩，推荐给喜欢刷刷刷以及喜爱《风来之西林》式冒险的玩家。



超 run for money 逃走中 あつまれ！最強の逃走者たち

文 米塞提娅　文 昴星团　美编 sienna

日本大人气电视综艺节目——《全员逃走中》，再次登陆3DS平台。在前作于3DS平台累积发售数十万的销量基础上，本作的表现又会怎样呢？下面就让我们看看游戏内容。

ACT	动作・解谜	
3DS	超・逃走中 集合！最强的逃走者们 超・逃走中 あつまれ！最强の逃走者たち	
BNE	日版	2015年7月9日
无对应周边	1～6人	5119日元

操作方法



按键	作用
左滑杆	移动
十字键	换道具
A	对话
B	重置视角
X	使用道具
Y	调整地图大小
L	趴下
左滑杆+L	匍匐前进
左滑杆+R	巡视周围
Start/Select	打开暂停菜单

游戏画面



❶ 关卡倒计时
❷ 猎人数量
❸ 存活逃走者人数
❹ 捡到的金币数量
❺ 道具栏
❻ 查看地图
❼ 暂停菜单
❽ 查看目前获得的信息
❾ 区域路障，会随任务发展开放
❿ 其他逃走者
⓫ 猎人
⓬ 雷达范围，普通难度可以探知到这个范围内的猎人

菜单介绍

我的房间（游戏主菜单）



せいせき： 成绩，可以看到自己达成的逃亡成绩。
つうしん： 通信，可以与他人一同参加逃亡（不支持网联）。
ワ–ルド マップ： 世界地图，进入选关。
アイテムショップ： 道具商店，可以提前买道具进入游戏。
コスチュ–ムショップ： 服饰商店，可以买到各种装扮用道具。
コ–ディネ–ト： 装扮房间，可以用买到的服饰装扮自己的形象。

暂停菜单



オプション： 更改游戏设置。
アイテム： 使用道具。
ミッション： 查看当前主线任务的提示。

游戏玩法

游戏中每一秒都会增加奖金，在限定时间内逃过猎人的追捕即为过关，通关后能拿到最终奖金并开启下一区域。

途中会穿插各种各样的任务（ミッション）用以扩大逃走范围、阻止新的猎人的投放和增加最终奖金，逃走者们能通过地图上的电话来选择自首并获得当前奖金，也可以通过道具来和猎人们周旋，完成任务并最终逃出。获得的奖金可以购买各种服饰和对下一关有利的道具。

联机模式

这款游戏只支持面联或分享游戏，不支持网联不得不说是本作的一个遗憾。面联内容和单人一样，最多6人合作。而分享游戏也惨不忍睹，所有玩家在15分钟内只能捡金币，不仅没有任务还不能中途自首退出，被猎人捉住的话，就要被清掉所有金币，要求重新捡。

游戏开始

创建角色



在开始游戏前我们需要捏一个脸，可以从自己的Mii中选取，亦可重新捏一个，在标题画面读档时也可以随意更改造型。

存档方式

游戏的存档都是自动存档，只要回到“我的房间”就会自动保存，逃亡结束后也会直接回到房间，所以一般不会担心忘记存档这种问题。

道具



和实际节目不同，游戏里玩家们的脚力永远比猎人慢，只要被发现就基本不可能逃脱，于是逃脱者们有了道具这种外挂来躲避猎人。

黄色：地面放置型

①香蕉皮：使猎人跌倒，范围小。

②机油：使猎人跌倒，范围大。

③传送洞：使猎人传送到离自己较远的地方。

红色：投掷型

①手雷：使猎人晕眩一段时间。

②龟速手雷：使猎人晕眩一段时间，并且速度变慢。

③传送手雷：使猎人传送到离自己较远的地方。

绿色：自我增强型

①速度饮料：一段时间内跑的比猎人还快。

②喷气饮料：比速度饮料的加速效果更强。

③隐形药水：一段时间内隐身，猎人无法发现玩家并中断对玩家的追捕。

④猎人墨镜：猎人看到玩家带上墨镜会立马认为是同伴并中断对玩家的追捕。

⑤猎人雷达：一定时间内在下屏地图上显示所有猎人的动向。

猎人手办

玩家在逃亡中有时能看到一些金色的小人，那些东西被称为猎人手办，用于提升逃走者阶级，阶级越高，道具商店里能买的好道具就越多。猎人手办在开始计算金额后才会出现在地图上，在地图上看到一些可疑的地方就去逛逛，说不定手办就在那。区域中的NPC也会给玩家发放副任务，完成后就能获得手办。完成曾获得过手办的副任务时则会给予玩家额外的奖金作为代替。

关卡难度选择



游戏难度有两种：体验剧情的普通模式（ノ－マル），以及专注于游戏的困难模式（ハ－ド モ－ド）。困难模式则细分为下屏猎人雷达无效的无雷达模式（ノ－レ－ダ－）、猎人2倍速度的高级猎人模式（ハイパ－ハンタ－），以及有大量猎人的噩梦模式（ナイト メア）。无雷达和2倍速模式虽然听上去变化不大，但是在实际逃亡中难度增加不少。而噩梦模式则是抖M们的世界，在噩梦模式中没有任务，也没有NPC，地图区域一上来就是全开的，然而地图中却有着20多个猎人，毫无准备地进入该模式就只有等着被抓的份。当然随着难度增加，单位时间的赏金也会增加。

关卡要点

区域一 幻想世界 亚瑟与传说之剑



区域要点：容易发生冲突的地方在城镇和龙之谷区域，由于转角比较多，很容易在转角处遇到猎人，虽说普通模式下有猎人雷达可以预防，但是还是要小心为上。

主线任务全部完成后去往城堡区域和公主搭话获得ライセンス“服饰卡片”，能在商店开启“幻想系列”服饰，在收集猎人手办时这些服饰能起到关键作用。

副任务能获得的猎人手办

1. 和ストーンヘンジ里的NPC搭话。
2. 在ストーンヘンジ区域的两面镜子后面有按钮，按下后会调整镜子的角度，将两面镜子射出的光芒集中到门的右侧石像后出现。
3. 和町エリア的白发女性说话（帮她递交和城堡区域门前的骑士的情物）。
4. 和町エリア里的男性说话（要穿着“幻想系列”魔法师的衣服）。
5. 和森林里的男人说话，帮他找回两名走散的伙伴。
6. 和城堡里的NPC搭话（去龙之谷呼唤ちびドラゴン）。
7. 主线任务全部完成后去城里和アーサ搭话。
8. 和巨龙巢穴里的小龙搭话（要穿着“幻想系列”绿色的小龙衣装）。

区域二 主题公园 解决公园里发生的麻烦吧！



区域要点：一开始会有个反应小游戏，要根据自己的生物钟来倒数5秒，在4.90～5.10内按下按钮即算成功，之后会按照失败的人数在游戏开始时放出猎人。这个区域的任务大多是跑腿型任务，由于地形宽广而容易被猎人之发现，经常会因为时间不够而导致任务失败，实在不行就到道具商店准备几个加速饮料吧。

在任务3中，警备员会随机出几道谜题，下面给出答案：

“こんでるところからすぐ出てきてしまう动物”……狐狸

“逆立ちするとつい人のサイフを盗んでしまう动物”……栗鼠

“そこにいるにるのにいないと言われてしまう动物”……狗

“虫齿をなおすことが得意な动物”……鹿

与对应动物的玩偶打扮工作人员对话，带他们到整备员面前再和整备员对答案，单人模式其他的逃走者会选择错误的答案，留下来的动物就是对的。答错的话会浪费很多时间，看清题目再去找人吧。

任务完成后，和在メルヘンランド区域的マチコ老师对话，获得“ライセンス”，服饰商店开启“游乐园系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

1.限定任务2 中，和パレードカー前的幼儿园生对话，再和バミューダ・バンディッド区域入口前的工作人员对话，回去和幼儿园生报告。
2.任务2以后，与观览车区域右下的男人对话（あの人可爱いなぁ…名前教えて“マチコ”→はい）。
3.任务3以后，捡起马车里的鞋子交给舞台前的シンデレラ。
4.与バミューダ区域里扮演船员的人说话，去买冰激凌给他。
5.与メルヘンランド里的幼儿园生对话，带整备员过来。
6.在メルヘンランド里的主管处购买票，然后在9个盒子处交换（内容随机）。
7.给メルヘンランド里的幼儿园生买风车。

区域三 埃及 沉睡在王家之墓中的秘宝



区域要点：这关开始加入了会报信的NPC，对任务的执行阻挠非常大，很考验玩家对情况的判断和走位，不过也可以用此来吸引猎人的注意力。遗迹内部基本只有一条路，没带道具的话很容易被猎人捉个正着，要时刻注意道具的存货。

　　在任务4中，要调查ゼファ－基地附近的大岩石获得谜题提示。

例（每次都会随机变化）

チョウはカエルにたべられ……虫被蛙食

カエルはヘビにのまれ……蛙被蛇吞

ヘビはワシにつかまる……蛇被鸟捉

　　提示中左物为右物所克，因此左<右，然后玩家在方块房间最里面的祭坛将方块以从左到右、从弱到强的顺序放置方块。青蛙=**カエル**、蝴蝶=**チョウ**、蛇=**ヘビ**、剑=**ツルギ**、闪电=**イナズマ**，注意如果放错的话任务就会直接失败。

　　在遗迹深处的房间里和ゼファ－对话获得“**ライセンス**”，服饰商店开启“埃及系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

1. 与**オアシス**里的男性对话（把在砂漠里的一个男的叫过去）。
2. 与**オアシス**里的女性对话（要求先在街上和养猴子的饲主对话得到许可书）。
3. 与**オアシス**里的舞者对话（需要**センス**），在街（南）买给她后又要**ダンスシュ－ズ**，在街（北东）再买给她获得（要主线任务完成后店员才出现）。
4. 与砂漠里的男性对话（上街买香蕉给他）。
5. 和砂漠里的外国人说话（在捉猴子的附近）只出现在任务1中，然后在神殿前再次和对话后他会跑进神殿（**アンデイ**被木乃伊包围的地方）再去和他说话后获得。
6. 主线任务全完成后，和左下砂漠基地最深处的老大说话，再去街东把她要的买给她后获得。
7. 主线任务全部完成后和街门前的NPC说话获得。



区域四 童话故事 青蛙王子的冒险



区域要点：由于本区域路程比较长时间比较紧，可以事先在道具商店买几个加速饮料。任务发展到宫殿内部后会因为地图原因，被发现后难以逃脱，准备好隐形药水和猎人墨镜比较好。

　　在任务2中，要寻找**ヘンゼル**或**グレ－テル**并把他们中的一个带到糖果之家。找男性（**ヘンゼル**）的话会让每秒的单价增加到1800日元/秒，并追加一名猎人；找女性（**グレ－テル**）的话会让每秒的单价减少到600日元/秒，并消灭一名猎人。

　　任务完成后，逃亡到时间结束就通过这区域。另外和粉红色屋子里的王子对话后获得“**ライセンス**”，服饰商店开启“童话系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

1. 与城外拔着萝卜的男性对话（将城下町的夫人和城里的女仆带过去）。
2. 任务3完成后，找城下町的猫样的少年（在城下町左上的女性处买下"ふくろ"后交给他）。
3. 与外面小屋的白雪公主旁边的小人对话（交予白雪公主苹果后直接对话）。
4. 与外面徘徊的斧头坏掉了的男性对话（主线任务完成后）。
5. 糖果之家的**ヘンゼル**（主线糖果之家选择**ヘンゼル**的场合,将**グレ－テル**带过去对话）。
6. 糖果之家的**グレ－テル**（主线糖果之家选择**グレ－テル**的场合,将**ヘンゼル**带过去对话）。
7. 主线任务完成后找公主大人。

区域五 祷告之国 小小的国王和家庭教师安娜



区域要点：这个区域的逃亡人数不能太少，否则后面的任务因为距离和地图的原因会很难完成，并且这个区域大部分的任务内容要不是阻止猎人放出，要不就是扩大逃走地区，无论哪个任务都是非常重要的。而在任务1中由于地区过小，很容易会有大量NPC逃走者被捉住，因此在保证自身安全的前提下尽量帮助其他逃走者，并快速地完成任务，扩大逃跑地区。

在任务1中，需要按照僧侣提示将提到的两个动物的石像面对面调好，动物的翻译：ゾウ=象、ワシ=鹰、ウシ=牛、トラ=虎。

主线任务完成后和宫殿里的アンナ说话获得“ライセンス”，服饰商店开启“祷告系列”服饰。

寺院内的猎人手办在完成任务4后才会出现。

副任务能获得的猎人手办

1.在地图左上角的香蕉树处获得香蕉，将香蕉依次交给宫殿下方和中央池边的大象使。
2.在市场买铜像，交给宫殿内的男性，获得金之像；将金像交予宫殿内部的一个男性，获得木之像；再将木像交给“祈りの间”南部的男性。
3.和“祈りの间”北部的女性交谈，再带领她的小伙伴到这里。
4.和宫殿南跳舞的男性说话（要给5个金币），再和宫殿内跳舞的男性说话（要给30个金币）。
5.主线任务完成后和宫殿内的皇太后对话。
6.和国王对话，然后去找“祈りの间”的僧侣、寺院的僧侣和“祈りの间”北边的男性，收集3样道具给他。
7.和厨房旁边的房间的男性说话，将香蕉递给他，再次和喜欢香蕉的人对话，把和香蕉搭配的来的食材买给他。在市场买巧克力（チョコ）给他。

区域六 地中海 海贼王和秘密的财宝



区域要点：单人模式在任务2中要注意时间，通过大门逃到城外，否则后面就只能在城里逃亡了，而逃到城外反而会因为任务的发展而可以回到城内。在任务3中玩家要偷换锁来锁住猎人，如果被巡逻的船员发现会被赶出船外，正好船外有猎人的话很容易就这样Game Over，要注意。

和修道士（アンドレア）对话获得“ライセンス”，服饰商店开启“海贼系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

1.大圣堂里的修道士有想要书的委托，接受后在海岸的一位男性那获得书后交给修道士。
2.与街上的男性对话（要大海贼的COS衣装）。
3.依次和街上的女性（北侧）、海岸边的海贼（要求用宝石来换）、街上的女性（东侧）对话，然后去大岩石后的建筑物内的男性那里，用30金币买来古老的衣服交予街上的女性（东侧）能获得宝石，再将宝石交给海岸边的海贼，获得手帕，最后把手帕交给最初的女性。
4.和东侧海岸的女性说话，再和西侧海岸的男性说话后比赛开始。如果是女性先到的话获得手办（要赢下比赛，加速饮料道具几乎是必备的）。
5.和大圣堂入口处的修道士对话，会被委托帮忙拿便当。和街东侧的女性说话后获得便

当，交付后完成。
6.和地图南部最深处的男性说话，会被委托带朋友过来。和街东侧的男性对话后会自动带过去，移动完了才能对话。
7.最深处发现宝藏后，和大海贼说话获得。

区域七 日本传说 辉夜公主传说



区域要点：比较温和的一张图，地图大小适中，任务也不算太难，就是会出现昼夜交替，而有些副任务是限定某一时刻的，要收集猎人手办的玩家要注意了。

和竹取之家的老爷爷说话后获得“ライセンス”，服饰商店开启“日本传说系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

以下的部分事件是在夜里发生的：
1.和地图左下角给油豆腐的男性说话（任务2完成后，仅限早上）。
2.和竹取之家北面的某个小屋前的麻雀说话，再和河川岸边的男性对话后会移到一间小屋。移动后再次谈话获得。
3.和河边的男性——浦岛太郎对话后用10个金币买一条鱼，递给开始地点的屋子附近的老奶奶后获得手办。
4.和山上的大叔说话后，再去商店街购买制作饭团的材料交给大叔后获得。
5.主线任务完成后和在竹取之家里的殿下说话获得。

区域八 西部传奇 远古山谷的淘金热

区域要点：这个区域有一条蛇山路线，就算解放后也不要随便闯进去，被蛇咬到虽然不会Game Over，但是会产生大



硬直，如果猎人出现在那里的话很难逃脱。主线任务全清后，可以用在街上获得的防蛇裤（へびよけのずぼん）防止蛇咬，轻松过山。

防蛇裤的获得方法：和街上的店长男性说话，任务4过后，前往インディゴの森，在中央获得植物，回到街上和那位男性再说话便能获得防蛇裤。

任务完成后和部落小女孩说话后获得“ライセンス”，服饰商店开启“淘金热系列”服饰。インディゴの森里有人看守的猎人手办，要穿着“○○のむらびとの服”才能通过。

副任务能获得的猎人手办

1.与街上的店长女性对话（要给ハネ）。和村里的女性店员说话后用10个金币买得。
2.与街上的酒场附近的建筑物前的女性对话（要白蛇），调查蛇之谷中央的白色蛇，获得后交给她。
3.与街上的酒场附近的建筑物前的考古学家对话（想要炸药）。任务3以后，在街上获得牛奶或瓶装水，交给矿山中央的男性获得炸药。
4.任务4以后、和インディゴの森里的NPC对话，获得快损坏的斧头，然后给村中央的修理屋（说要砥石）。去找矿山北部的NPC说话能拿到砥石。
5.任务4以后、和インディゴの森里的NPC对话（竞速赛），然后和蛇谷里的男性说话，再回到インディゴの森，说完话后开始比赛。和蛇谷里的NPC说话就算到达终点。胜利后获得手办。加速道具基本是必要的，还有防蛇裤子。
6.任务4以后和村长对话获得。

区域九 异形猪 被异形猪所支配的街道



区域要点：这个区域难点在于剧情后面猎人会略多，而且任务的路线也略长，在做任务的时候由于地图很小导致很容易卡在死路或被夹攻，觉得困难的话提前在道具商店入手隐形药水、猎人墨镜以及跑路用的加速饮料比较好。

任务完成后，和在ヘリポ–ト的博士说话获得“ライセンス”，服饰商店开启“异形系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

※必须要将市民变回人类才能获得，因此必须完成4个主线任务。

1.和在ヘリポ–ト博士说话获得。

2.与公园里依旧是“异形猪”的姿态的管理员对话，和净水场的工作人员谈话买药给他。

3.与カ–ショップ的男性A对话。被拜托分传单，给净水场的工作人员分发传单，之后再找他。

4.与カ–ショップ的男性B对话。当他问“バッテリ–がなくなっていた あんたが持って行ったのか？”时，回答“はい”。

5.与超市2F的女性店员对话（需要扫除道具）。和1F备用品仓库里的男性说话获得扫除道具。

区域十 SF 科幻世界 和外星人的遭遇



区域要点：在任务2后的执行区域的地图基本都是单行道而且没什么掩体，很容易因为做任务而被迎面过来的猎人捉到，推荐多带点隐形药水和猎人墨镜。在最后一个区域可以在墙角用传送手雷把过来的猎人传到第一个区域，能有效地提高生存几率。

完成主线后和スコット对话获得“ライセンス”，服饰商店开启“SF系列”服饰。

副任务能获得的猎人手办

※要求主线任务全都完成后才能获得。

1.和最里区的两只エイリアン来回重复说5次话（不用理解内容也可以）。

2.和最里区的船员交谈（想要糖果）。返回宇宙船，捡起仓库里的掉落的糖果给他。

3.和宇宙船里的猫谈话（需要捡起船内的木天蓼给它）。

4.和最里区的船员交谈，然后和更里面的船员交谈。

5.和最里区的队长说话。





作为大型电视娱乐节目改编的3DS游戏，这部作品还是改编得非常棒的。原作里的各种故事、谜题、关卡以及猎人们的出场方式，都还原得非常好，甚至在一些地方脑洞大开，让人紧张又开心。有爱的纸娃娃系统和目不接暇的大量服饰，也能成为收集狂们的天堂。

どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー



“《动物之森》系列”的最新作，也是系列第一款外传作品终于和各位玩家见面。本作继承并发扬了前作《立体动物之森》的家装设计要素，让并在原本不可侵犯的村民家中肆意妄为。玩家可以发挥自己的想象力，结合村民的要求设计出各种各样的房间，还能拍下照片通过网络进行分享。即使不是系列粉丝，喜欢设计的玩家也不妨尝试一下。

文 虫无兮 美编 咕噜

ETC	其他		
3DS	动物之森 快乐家装设计师 どうぶつの森 ハッピ－ホ－ムデザイナ－		
Nintendo		日版	2015年7月30日
对应amiibo		1人	4320日元

操作方式

行动操作

按键	功能
滑杆	行走
L/R/B 键 + 滑杆	奔跑
A 键	对话 / 使用家具 / 使用设备 / 开门
长按 A 键 + 滑杆	拖动家具（家装设计时）
X 键	打开家具目录
Y 键	收起已摆出的装饰品（家装设计时）
十字键	转换视角（家装设计时）
Start/Select	中断游戏
L+R 键	上屏截图

菜单操作

按键	功能
十字键 / 滑杆	选择项目
A 键	决定 / 确认对话
B 键	取消 / 确认对话 / 快进对话
L/R 键	快进对话

家装设计师须知

界面说明



1. 快速启动 Miiverse

可以保存屏幕截图，或者通过Miiverse和其余玩家分享心得感受。

2 . 快速启动浏览器

借助3DS图片投稿工具（ニンテンドー3DS画像投稿ツ—ル），可以将上屏截图发到Facebook、Twitter和Tumblr等社交平台。使用投稿工具前需要进入3DS的系统设置，解锁发图功能，需要在e商店花费36点数购入解锁工具，还要绑定信用卡。

3. 个人设计（マイデザイン）

接受对应的通信讲座后开启。进入后点击任意一格并选择“かきかえる”就可以进行设计。玩家可以自己绘制适用于衣服、帽子、雨伞、装饰及屋顶的图案，设计好之后保存，就能够在家装设计时使用，可以说是最能体现个性的功能。个人设计可以通过QR码的形式和其他玩家进行分享，玩家扫描QR码得到的个人设计也会出现在这里。



4 . 客户列表

通过这个可以前往狸猫房地产、已完成的设施和客户的住宅。这里的列表分为三大类，第一类是狸猫房地产和设施；第二类是将客户姓名按照日语五十音图排列的列表；第三类是将客户按照动物种类排列的列表，使用amiibo请来的客户的背景会变成和卡片上的一样。点击设施或住宅，并选择“しゅっぱつ”，就可以前往对应地点。



5 . 表情列表

点击之后主人公会做出对应的表情，而附近的动物村民也会根据主人公的表情进行互动。每完成一次住宅设计，就能学会一个新的表情。

6. 快乐家居摄像机（ハッピ－ホ－ムカメラ）

接受对应的通信讲座后开启，仅能在设施或住宅中使用。点击后会出现一台镜头与动物居民视线持平的摄像机，能够从另外的角度来捕捉动物村民和主人公的神情动作（具体效果可参考客户列表的配图）。玩家可以用触控笔移动其位置，还可以用十字键来旋转其镜头。需要关闭该功能时，拖动摄像机并将其丢到左下角的垃圾桶即可。

7. 电灯开关

仅能在设施或住宅中使用。可以调节亮度。

8 . 使用 amiibo

仅能在设施或住宅中使用。具体详见后文的“amiibo相关”部分。



9 . 小地图

使用触控笔可以移动主人公或动物村民。玩家可以将主人公或动物村民移动到特定位置，方便拍下有趣的照片。拖动时下屏左方会出现一个衣架的图标，将主人公或动物村民拉到衣架上，可以给他们换装。在住宅中拖动利用amiibo唤来的动物村民，并放置到左下角出现的门的图标上，可以将该村民送走。



游戏推进

游戏一开始，玩家需要设定自己的角色姓名、性别和外貌。姓名定下来之后就不能更改，所以要慎重决定。全部决定好之后，玩家就正式成为狸猫房地产（たぬきハウジング）的一员，开始家装设计师的工作。游戏初期会有前辈宅美（タクミ）带着玩家进行工作，算是教程。随着玩家渐渐熟悉游戏，工作种类以及可进行设计的要素都会增加。



本作取消了系列作品惯有的实时制。玩家每完成一项工作，时间就会自动推进到晚上，之后在狸猫房地产里自己的办公桌前选择“日报を书く”，就能保存游戏并进入新的一天。早上的时候也可以选择“今日の仕事を终える”→“日报を书く”来进入新的一天，在想要尽快掌握通信讲座的内容时，这也是一种选择。





工作种类

住宅设计

为动物村民设计住宅，是最常见的一种工作。每个村民都会自带一些符合他们期待的设计风格的装饰品，当玩家承接村民的设计委托时，这部分装饰品就会追加到玩家的装饰品目录当中。村民基本上对房子都有一些要求，玩家要结合村民的自带装饰品为其打造符合心意的房子。一开始玩家只需要为客户负责内部设计，随游戏推进，选址和庭院设计等工作也归入玩家的工作范畴。除了教程之外，客人都需要玩家自行寻找，可以走出狸猫房地产向街道上闲逛的动物村民搭话（有需求的动物村民在靠近时头顶会自动浮现对话框，表明其设计要求），或者使用amiibo（详见后文“amiibo相关”部分）。



住宅翻新与重建

随着剧情推进，玩家可以为之前委托过住宅设计的动物村民进行翻新和重建。前往动物村民的家中与其对话，选择“家のリフォ－ム”便是翻新，而选择“新しい家を建てる”即是重建。翻新不影响房子位置及布局，会保留玩家之前的设计，方便玩家对原有的设计进行修改。重建则是一切归零，玩家需要重复选址、庭院设计及内部设计等过程，为村民打造全新的住宅，重复重建的过程并选择“大きい家”和“大きい部屋”，可以一步步打造有二楼以及地下室的大房子。翻新和重建时，房子的风格均由玩家自由安排，不需要遵循村民原有的要求。

设施设计

随着剧情推进而开放，与出现在狸猫房地产内的静江（しずえ）对话，就可以接下政府所委托的设施设计的工作。与住宅相比，设施的房间面积较大，而且拥有多个房间，工作量比较大。设施不像住宅那样有村民的自带装饰品，而是指定摆放的装饰品种类及其数量。比如学校的教室就会要求摆放4张桌子和4张椅子，不过桌子和椅子的种类不会进行限定，玩家可以老老实实做成一般的教室，也可以做成复古风格或近未来的机械教室等等。只要满足了指定的要求，无论设施被设计成什么样子都会得到承认，所以有着极大的创造空间。设施一共只有10种，全部完成时就会举办一个庆典并出现制作人名单，算是通关。



设施改建

随着剧情推进而开放，与出现在狸猫房地产内的健人（ケント）对话并选择“改筑したい”，就可以对之前已完成设计的设施进行改建。改建时可以改变设施的外观及内部布局，而原先的设计仍然会保留。玩家可以在原有基础上进行修改，或者完全推翻、打造一个全新风格的设施。

狸猫房地产

如果以为这个小两层建筑只是供玩家每天上班打卡那就大错特错了，狸猫房地产中里有着各种设备，来辅助玩家更好地完成工作。不过这些设备并不起眼，下面就为各位玩家好好介绍一下。



办公桌

一层左侧最里面的办公桌，就是属于主人公的位置。坐在这里的椅子上，可以存档并开始新的一天。随着剧情推进，这里还会开启通信讲座功能。选择并消耗3DS系统的游戏币就能观看讲座，观看后会开启新机能或者追加新的装饰品。观看完所有讲座，玩家才算正式见识到游戏的完全体（笑）。



通信讲座一览

名称	内容
天井を彩る	内部设计时可以装饰灯具
はじめてのマイデザイン	“个人设计”功能开放
マイデザイン上级编	狸猫房地产２楼的缝纫机开放
窗を彩る	内部设计时可以装饰门窗
音のある景色	内部设计时可以调整背景音
简単リメイク	“改造家具”功能开放
ハッピホ－ムカメラ入门	“快乐家居摄影机”功能开放
ムシ・コレクション	家具目录→主题家具中追加全部昆虫装饰品
サカナ・コレクション	家具目录→主题家具中追加全部鱼类装饰品
古代の化石たち	家具目录→主题家具中追加全部化石装饰品
ハニワだらけ	家具目录→主题家具中追加全部土偶装饰品
名画と雕刻・コレクション	家具目录→主题家具中追加全部名画和雕塑装饰品
间取り选择讲座	“选择房间布局”功能开放
ヘアスタイル・アレンジ	狸猫房地产２楼的烫发机开放

amiibo 电话

随着剧情推进，在1楼会增加一部amiibo电话（amiiboフォン）。使用这个设备，可以结合amiibo来招揽新的客人，或者更新玩家的装饰品目录。具体说明详见后文“amiibo相关”部分。



更衣室

更衣室位于2楼，在这里玩家可以给主人公换装。可更换的服饰种类随着玩家接下的住宅设计工作数量而增加。不过，与在住宅中进行的换装不同，在更衣室里是不能更换上衣的（毕竟是工服）。



烫发机

位于2楼右下角的烫发机（パーママシン）是一台神奇的机器，只要坐在椅子上就能启动。它可不仅仅能改变主人公的发型，还可以改变发色，此外还有肤色、瞳孔颜色和面相，而且没有性别上的限制，可以自由变换。接受对应的通信讲座“ヘアスタイル・アレンジ”后开放。



缝纫机



接受对应的通信讲座后开启该功能。使用位于2楼左上角的缝纫机，可以制作专家设计（PROデザインをつくる）和读写QR码（QRコード）。专家设计比个人设计更为高级，可以制作更复杂的上衣（シャツ）、连衣裙（ワンピース）、帽子（ぼうし）和留影看板（かおだしカンバン）。个人设计和专家设计都可以转为QR码，通过网络进行分享。在这里读取了其他玩家的QR码之后，也可以在家装设计时使用。

特别委托

2楼左面的桌子上有一台掌机，对其按A键就能通过特定网络下载特别委托（特別な依頼）。像是在日本的7-11便利店就能够下载村民“7ごう”的特别委托，获得7-11便利店风格的装饰品。对于国内的玩家而言是一个使用率比较低的功能。



工作流程

身为一名家装设计师，玩家需要满足不同客户的需求，为不同的房子进行设计。游戏中有着家具、植物、悬挂物、地毯等各种装饰品。装饰品不仅数量惊人，而且其中不少还可以进行改造，附上玩家的个人设计来彰显个性。这也解释了为何不断重复设计的过程却不会令人轻易生厌，因为这一部分有着无限的可能性。下面就来看看一座房子是如何一步步完成设计工作的。

选址及布局

接下一桩全新的住宅设计工作时，玩家需要做的第一步就是决定房子的地方。选址时下屏会显示新镇（ニュータウン）的地图，划分为许多个格子，选择格子时上屏会显示该地点的实际景色按A键或重复点击格子，还可以切换季节，让庭院的景色产生变化。玩家确定了地点和季节后，





再选择“けってい”就可以敲定房子地点。与系列作品不同，新镇并不是一个实际存在的面积有限的村庄，所以在同一地点建设复数的房子是有可能的。

确定地点之后需要再决定布局（间取り），这个功能需要接受对应的通信讲座才会开启。玩家可以自主决定房间的形状和数量，“ワンルーム”就是最初那样只有一个大房间，而“2部屋”就是有2个房间，以此类推，玩家可根据设计方案进行选择。



选址和布局都是随着剧情推进才会追加的功能，最初的客户可以通过重建来改变他们的房子位置和布局。设施设计时不需要选址，而住宅翻新时也不需要重复以上两项工作。

庭院设计

本作新增的庭院是一个极大的看点，毕竟系列作品中有许多装饰品原本就应该摆放在室外，这也算是满足了系列粉丝的一个心愿。每个房子的庭院面积都是固定的，但是实际面积各有不同，视玩家的选址而定，把房子建在山顶或湖心岛这些地方的话，有了风景的同时势必会减少大量的可用空间。庭院设计和内部设计操作一致，不过内容存在差异，可以视作一个比较特别的房间。操纵主人公打开房门走入房子，就会进入内部设计部分，如果对庭院还有不满意的地方，可以随时走到屋外修改。





界面说明



❶房屋装饰目录。可以对房子的形状、屋顶图案、外墙图案、房门样式及栅栏样式进行修改。

❷家具目录。粗略分为住宅用家具、设施用家具、主题家具和衣物饰品四大类。完成设计委托或接受通信讲座，都会增加家具的数量。家具在下屏会显示为绿色，深绿色且有“+”标记的家具，表示可以在其上面摆放其他家具；浅绿色且有“+”标记的家具，表示可以摆放在其他家具上面。

❸植物目录。包括了用于装饰庭院的树木和花草。

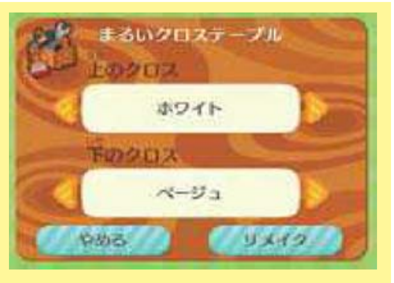
❹地毯目录。可以在庭院的地面铺设装饰。

❺个人设计。可以当场进行设计，或者使用已经设计好的图案进行装饰。在庭院当中，可以用个人设计来装饰屋顶。

❻ 查找按键。十分方便的功能，进入后出现三个板块：第一个板块显示当前委托人的自带装饰品（住宅设计），或者是符合当前设施要求的新装饰品（设施设计），一般来说用这些装饰品就能够比较顺利地完成设计工作。第二个板块是查找功能，只要输入关键字就可以在玩家持有的装饰品目录中搜出对应的东西，比如输入“镜子（かがみ）”就会出现所有带镜子的装饰品，输入“动物（どうぶつ）”就会出现和动物相关的装饰品。第三个板块是按色系划分，只要点击颜色，就会显示玩家所持有的装饰品当中，所有归属该色系的装饰品。

❼工具箱。拖动特定种类的装饰品时会出现该图标，表示当前装饰品可以改造。改造过的装饰品会有不同的颜色和图案，部

分还可以用衣服的图案或者是个人设计来进行改造。如此一来，即使是同一件装饰品也能呈现出多样风格。



8 垃圾桶。将已经摆放好的装饰品拉到这里就可以将其撤走。点击垃圾桶会显示最近15件被撤走的装饰品。

9 客户列表。不过工作中哪里都不能去……

10 客户要求。在住宅设计工作中，会显示委托人期望的装饰风格（きぼうイメ－ジ），还有其要求必须摆放的装饰品，点击装饰品的名字就可以即时摆放出来。如果是设施设计工作，则会显示当前房间需要摆放的装饰品种类，点击之后会出现所有符合要求的玩家所持有的装饰品。当玩家已经满足了要求时，在对应的装饰品名称或种类前面会出现一个勋章。



11 小地图。显示玩家已摆放的装饰品，可以用触控笔移动其位置，调整方向或者是进行复制。庭院设计时还可以移动房子位置。

操作说明

进行设计时基本上全程用触控笔操作。打开装饰品目录并点击，就能追加玩家选择的装饰品到庭院当中。拖动装饰品可以移动其位置，或者拖到工具箱图标上进行改造，或者拖到垃圾桶上抛弃该装饰品。点击装饰品，装饰品会原地旋转；如果按住L或R键来点击，每点击一次就会增加一件同样的装饰品（保留朝向以及改造后的状态）。设计时支持圈选，在空白的地方下笔并拖动会画出一个方框，被框起来的装饰品会处于选定状态，可以同时移动或丢弃复数家具。

当然按键操作并不是完全没有用的。靠近部分装饰品按A键可以切换其开启或关闭的状态，对着音响类家具按A键可以更换其播放的音乐。靠近装饰品并按紧A键可以将其拖动，按Y键则是将其丢弃，只是这些操作自然没有触控笔来得方便。

内部设计

游戏最核心的部分，住宅设计和设施设计的主要内容。内部设计在操作上和庭院设计是一样的。在这项工作中，玩家可以使用绝大多数的装饰品对一个房间进行全方位的改造。在游戏后期，随着房间数增多，工作量会成倍增加，玩家可以按Start中断存档进行休息。当玩家完成了所有房间的设计工作之后，再次和委托人对话，选择“完成しました”就算是完成了设计工作。动物村民的AI其实并不足以判别玩家的设计所呈现的风格，只要满足了客户要求，无论玩家的设计如何都算过关。

界面说明



1 房间装饰目录。可以对房间的墙纸、地板、房门样式、窗户样式、窗帘样式及背景音进行修改。

2 家具目录。

3 悬挂物目录。包括了挂在墙壁上的墙饰，以及挂在天花板上的灯具这两大类。

4 地毯目录。可以在房间的地面铺设装饰。

5 个人设计。可以当场进行设计，或者使用已经设计好的图案进行装饰。在房间当中，可以用个人设计来装饰墙壁和地面。

6 查找按键。

7 快乐家居摄像机。

8 工具箱。

9 垃圾桶。

10 客户列表。

11 客户要求。

12 电灯开关。

13 小地图。

amiibo相关

本作可以说是目前已推出的游戏当中与amiibo结合最紧密的，而且数量也最多。《动物之森》主题卡片amiibo光是第一弹就已经有100种，包含17张SP卡片和83张普通卡片，SP卡片对应《立体动物之森》及本作中登场的特殊动物村民，普通卡片则对应普通村民。当然，就算没有amiibo，游戏也可以正常进行，只是拥有amiibo才能体验到游戏完整的乐趣。下面介绍amiibo在游戏中的用法。

在狸猫房地产使用

前文也提到过狸猫房地产中的设备“amiibo电话”。使用amiibo电话，会出现两个选项，分别是“拨打电话（電話をかける）”和“更新客户资料（お客様情報の更新）”。选择拨打电话并使用amiibo卡片，卡片上的动物村民就会造访狸猫房地产，并委托设计工作。之后的流程和玩家在街上招揽来的生意别无二致。



在住宅中使用amiibo可以把房子和装饰品的资料记录到卡片当中。选择更新客户资料，使用已记录资料的卡片，就能将这部分资料追加到玩家的存档当中。需要注意的是，使用该功能时，卡片上的动物村民必须已存在于玩家的客户列表当中，否则会显示读取失败。

在住宅中使用

拜访客户的住宅时，点击下屏左下角即可使用amiibo卡片。如果卡片上的动物村民正好是当前住宅的主人，那么卡片上就会记录当前住宅的布置。使用其他卡片，则卡片上对应的动物村民会到这个房子来做客；再次使用同一张卡片，卡片会记录房子里的装饰品，用这个办法可以从其他玩家那里“搬运”自己的装饰品目录里没有的装饰品。一个房子里最多可以容纳4个动物客人，加上主人公和主人，即最多同时存在6名角色，在下屏拖动动物客人可以将他们送走。



在设施中使用

设施完成后，系统会在每个房间随机分配一些动物村民来扮演不同的身分，比如在学校里就会有学生和老师，在医院就有医生和病人等等。点击下屏左下角的amiibo卡片标志，会出现当前房间的所有动物村民，并标明其各自的身分。通过拖动动物村民，玩家可以让他们交换各自的身分；而点击动物村民，会出现提示，此时使用amiibo卡片，就能让卡片上的动物村民来扮演玩家指定的角色。需要注意的是，SP卡片没法在设施中使用，而设施中的装饰品也无法利用amiibo卡片进行记录。





本作的重点其实在于创造和分享，通过QR码、Miiverse以及amiibo来传播和交流玩家个的想法。对于有想法有脑洞的玩家来说，本作就是一个表演的舞台。不过不断周而复始的设计过程，对于不擅长的玩家来说很容易就会疲劳，请慎重购买。与其他玩家之间缺乏直接的互动是本作一个不足之处，不过9月即将追加的新功能“ツクッター”据说可以弥补这一方面的遗憾。

活跃于游戏世界的人形/步行兵器们

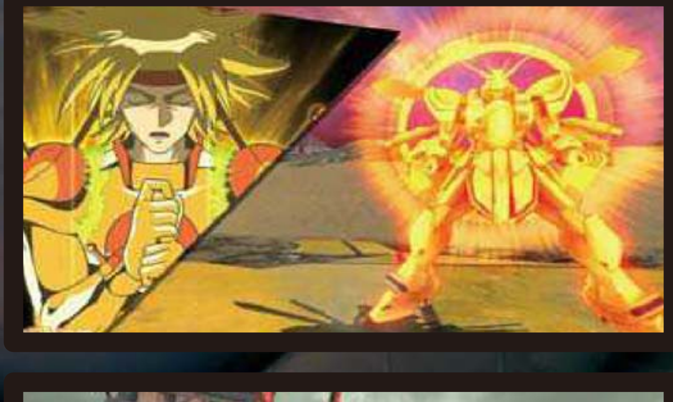
机甲漫谈










专题企划 Feature Special

文 马修　美编 咕噜

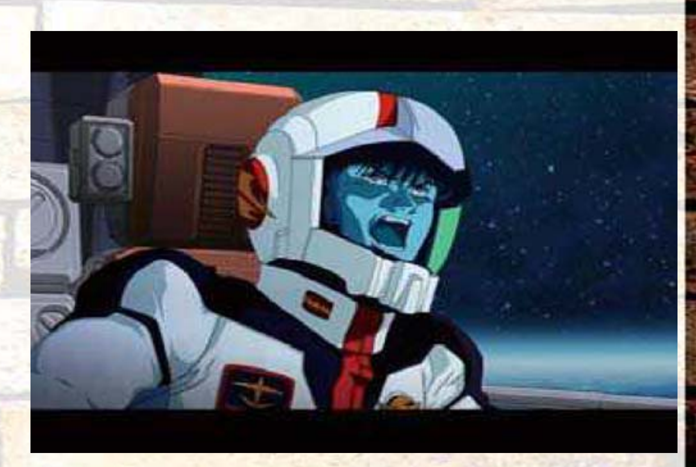
大家好，欢迎观看本辑的专题企划，在本辑我们来给大家说一种在游戏以及其他艺术作品中都相当拉风的兵器——机甲。这些在游戏中以或巨人或猛兽形态震撼登场的大家伙们，往往有着压倒般的魄力和不俗的战斗力，尽管版面有限没法给大家面面俱到（版面君再次背锅），但相信下面说的这些，亦能让大家对这些游戏里的机甲、或者说人形兵器或步行兵器，有个广泛而深入的认识。而为了体现题材的真实性和严肃性，本人特采用最严谨的编年史形式，以时间作序，来与大家聊这些以步行的方式活跃于战争的兵器们。

序 机甲与金属外骨骼、机器人的区别

机甲是一个特定的概念，意指需要由人驾驶的步行兵器。因此机甲有两个特点：本身是兵器，需要由驾驶员操作；而且是步行的，这也和现实中那些常规的轮式和履带式战车有本质的区别。

而机甲和另一种相似但却已经从科幻作品中走进现实的新奇玩意——外金属骨骼并不一样。从作用上说，外金属骨骼更倾向于辅助作用，比如让穿戴者获得原本不具有的力量或弹跳能力等，和用来作战的大型机甲还是不同的。

最后还有一个非常容易混淆的概念，就是机甲与机器人，机器人有一个显著特征是自主思维自主行动，比如现在走入家庭的清扫机器人，能够自己探测障碍物、自己清扫、自己充电，尽管有的会配有遥控器及监控功能，但其主要工作都是自主完成。小的家庭用清扫机器人如此，科幻作品中的那些和人一样大的终结者或者巨大的变形金刚也都是如此。但机甲必须要由驾驶员来操作。所以即便同样是人类外形的金属大家伙，变形金刚和高达其实并不是一种东西。不过在一些文艺作品中机器人和人形机甲是直接混淆的，最著名的就是“《超级机器人大战》系列”，而文中为了和官方保持一致，笔者偶尔也会跟着这么称呼，这时就请大家在阅读中留意区分了。



▲在《机战》和《SD 高达》中常见的舱内机师特写，有驾驶员驾驶是机甲区别于机器人的重要特征。

机甲起源说 古代的机甲

说到机甲，我们往往会想起《星球大战》或《高达》里的那些金属大家伙，从设定上来说，这些都是未来的产物。而游戏世界的文明发展线还是和现实有些差异的。所以在古代、乃至远古时代，便有了机甲……

超机人

如果单看“超机人”这三个字，相信不少非《机战》核心玩家会一头雾水，因为在日本那一大众机甲题材动漫的译名中，这三个字的使用率都极高，因此拼凑在一起便也可以说毫无特色，但是若细说起其中有代表性的四部机体，相信大多数玩家都会明了了：龙王机、虎王机、雀王机和武王机。

超机人建造于几十万年前的古代——确切地说是超古代，因为起码在三四十万年前，我们人类还处在北京猿人那个时代。如果按照剧情设定上来说，这种高度文明的时代应该不是和人类的祖先们共存的（坑爹的“几”），总之就在那几十万年前，地球上就已经有高度辉煌的文明了，那个文明由念动力者们创造，所以辉煌富饶，但一辉煌了麻烦就来了，当毁灭与死亡的意志降临地球后，为了对抗被毁灭的命运，古代人民用那个时代的文明建造名为超机人的兵器，而战争也被称为机人战争。这些超机人充分体现了当时人民对“四”的喜好，比如在正义的我方的，便是“龙虎雀武”四神，对方则有



▲龙王机与虎王机的合体：龙虎王。



▲虎王机与龙王机的合体：虎龙王。



▲雀王机与武王机的合体：雀武王。



▲武王机与雀王机的合体：武雀王

四凶、四罪等等，处于顶点的则是“四灵王”。结果在某次战争中，龙王机和虎王机发生故障，竟然擅自击倒了同一阵营的雀王机和武王机然后逃走……至于结果，总之，念动力文明是成为历史传说了，而我们人类的祖先也不知道是这个文明时代的后裔还是另一种猴进化成了人，总之人类是从茹毛饮血这初始阶段开始，然后慢慢发展至今，颇有种砍掉大号重练的味道。

而到春秋，鲁班和墨子发现了沉睡的龙王机和虎王机，对其进行改造，更加上了金木水火土这五行为动力的永动机五行轮，让原本就有自我意识的两台超机人更有了永久的动力。时光荏苒，到 19 世纪，刚刚借由明治维新踏入列强行列的日本的军部得到中国山东蚩尤冢中有龙王机和虎王机的消息，而蚩尤的后人此时正在被英国的特殊部队拷问——刚刚挖出雀王机和武王机的他们试图得到更多的真相。而这次复出，最终以龙虎王与雀武王的部件合体为四神招魂・真・龙虎王，以龙王破山剑・逆鳞断击败了四灵王之一的真龙王机而告终……而又到了新西历时代，龙王虎王再度出现，由水羽楠叶和布里特驾驶……

关于这四部《机战》原创的机体，有专门的漫画《龙虎王传奇》，这里也就不做多介绍了。而这四神机的种种合体相信很多玩家在《机战》中也都用过，作为念动力文明时代的产物，超机人严格意义上说和本文主题的纯需要人驾驶的兵器有些不大一样，因为这些超机人是有自主意识的，所以才有背叛以及思念同伴等自主行为。但相比机器人来说毕竟是少得可怜，因此我们这开篇，依旧要请出这非常远古但也非常强悍的超机人们。



▲融合了四神机的特征的四神合体：真・龙虎王。

木牛流马

尽管在龙虎王和雀武王的剧情设定中，春秋时代的墨子和鲁班发现并成功改造了远古文明的超级人形兵器，但是对现实基本没影响——当时的战争依旧是战车 + 步兵的打法，后来随着马鞍和马镫的陆续问世，中国的骑兵才开始陆续出现，而到东汉末年不仅



▶电视剧《三国演义》第 75 集，司马懿带众将前来围观缴获的木牛，拍三下后便会自己行走。

有专门的骑兵精兵以及骑兵经典战例，人造步行兵器也开始出现在这个时代，和远古文明没有任何关系，这些步行兵器的创造者，出自大名鼎鼎的蜀汉丞相诸葛亮。

这些兵器名为木牛流马，顾名思义就是木头做的牛和马。建兴九年诸葛亮带领十万大军出祁山，虽然声势浩大，但也面临着后勤补给的问题，毕竟这十万大军都是每天一日三餐且还都是正当年的壮小伙子，吃饭是大问题，而出蜀地的路却只有栈道，这些栈道依着陡峭的峭壁而建，下面是同样陡峭的山崖，无论人还是牲畜，都受不了，所有牛马运输基本无解；而人虽然可以挑胆子大的上但运力终究有限，何况有胆量的更多是被派到前线。好在诸葛亮提前意识到了这个问题，发明了木牛，承重大概 400 斤，日行 20 里而人不用怎么劳作。后来到建兴九十二年，又出了改进机型流马——木牛流马就这样走过 500 里栈道，源源不断地为前方运送军粮，给诸葛亮北伐提供了充分的后勤保障。后来裴松之在为《三国志》做备注时，还访问了有幸目睹流马的老人，老人称这种流马是由头、身子和腿组成，肚子里有齿轮，通过压木马后方的扳手来让流马走步。而如果结合那个时代的技术，会发现翻车和水排两种将齿轮应用于水利的古代著名发明，也同样是在东汉和三国时期，因此可以说那本身就是一个齿轮技术被大量应用的时代。

木牛流马由于只有文字记载而没有图片留下来，因此在不少人看来，这是古代人记事的夸张描写，甚至有人认为那应该就是加上了杠杆原理的推车。但是在记载中，这些木牛流马可都是行走于 500 里栈道上的。先人以巧妙手法制造、而今遗失记载的东西太多了，而这些东西有一大共性，就是工艺复杂。如若真是以步行的方式负重远行，那简直是把机关做到极致了。前面说的鲁班曾造出过飞三天不落地的木鸟，墨子则反讽鲁班说这玩意还不如一个独轮车实用，而诸葛亮这木牛流马则把木鸟的机巧和独轮车的实用合二为一了。



▲“《真・三国无双》系列”的木牛，很显然，设计者在这方面倾向于轮车，事实上这与裴松之做注走访目击者时的描述已经不同了。

这种极致的机关功夫，在《三国演义》中则是来自于夫人黄月英，说黄月英就擅长制造各种机关传动的木制动物，诸葛亮再通天达地属于知识范畴，这技术范畴更大可能是来自于夫人的传授。而作为《三国》留给后人的一大著名谜题，木牛流马在“《真・三国无双》系列”中出现了，不过做成了保守的轮式造型，倒是国产游戏更倾向于将其设计成真正步行的运输车。

络缲人形

尽管“《火焰之纹章》系列”一直是虚构的世界观、时代也语焉不详，但是无论诸如骑士、重甲兵等兵种，还是建筑和音乐，无不体现出欧洲中世纪的特色，而从重甲的应用来说，起码应该是 13 世纪过后的中世纪晚期了。而最新的《火焰之纹章 if》推出了《白夜》和《暗夜》两个版本，其中《白夜》



▲《火纹 if 白夜》的新职业络缲师，其坐骑就是由其操控的络缲人形。

版一改以往的中世纪欧洲风格，改为和风十足的古代日本，忍者、巫女、武士等日本标志性的职业大量出现，而其中有一个上级职业颇为有趣，就是络缲师。

络缲师是由忍者转职而来的上级职业，以和弓与手里剑作为兵器，相比忍者，其更具特色的是看起来像是木老虎一样的傀儡坐骑，和马、飞龙等动物类拥有自我意识的坐骑不同，络缲师的傀儡坐骑完全是由自己操作的，所以不用担心坐骑撒欢或者耍横而非得端端正正骑着。除了常规的骑乘姿势以外，很多时候络缲师还可以舒舒服服地盘腿坐在其背上。而借由这个坐骑，络缲师的移动距离也比忍者更远了。

尽管这个傀儡坐骑无论是模样还是行动都颇像艺术修饰后的虎、狮一类大型猫科动物，但它也和游戏里敌方的那些人形傀儡一样，有“络缲人形”这样的共同名字。其实相比作为坐骑的络缲人形，那些进行战斗的反倒更符合“步行兵器”的概念，只不过游戏中它们都是单独出现，并没有出现操作者，反倒是傀儡坐骑一直和操作者在一起，成为这作和风十足的《火纹》中非常有特色的一个职业。

战国华丽大机甲

前面《白夜》的年代，以出现重甲的欧洲中世纪末期时间来看，对应的亚洲时期大概是南北朝以及室町幕府。而这之后，便是很多游戏玩家都津津乐道的日本战国了。而在战国题材的《战国 BASARA》中，出现了各种超现实主义的兵器，像扎比战车、明日大镜等，甚至在初代使用本多忠胜时，都是由正太版德川家康坐在其肩上全程指挥。而其中最华丽的超现实主兵器，还要数长宗我部元亲的那些巨大战舰和步行战车，这里我们只说他的步行战车。

先来看木骑，木骑最早出现在初代，由擅长设计制造巨大机巧兵器的长宗我部元亲亲自督造，全称为“机巧要塞 木骑”，外形就是一个高而巨大的四足猛兽般的步行要塞，用弓箭居高临下地大面积杀敌的同时，其巨兽般的外形和坚固的防御也会给敌军带来压倒性的震慑。尽管如此，受时代科技限制，木骑的制作材质仍然是木质，虽然在腿部能明显看出加厚的防御，但并没有钢筋铁骨，因此其腿部仍然是要害。而设计者显然也考虑到了这点，因此除了弓箭这种远程武器外，其躯体内亦会垂下巨大镰刀并投下大量炸弹，来对闯入其腹下攻击其腿部的敌人进行攻击。尽管在木骑上方有典型的日式风格小眺望楼，但是很显然这个兵器在致敬《星球大战》中著名的 AT-AT 步行战车。这个大家伙在初代有三个结局，除了作为敌方巨大步行要塞登场时被干掉外，还有以“出云”为名加入前田军，以及以“黑云”为名出现在扎比教团军中这两个结局。



■木骑

到了二代，木骑被改造进化为了灭骑，全称为“超机巧要塞 灭骑”，除了增加了龙头装饰以及上面的小楼变成了天守阁外形外，还增加了两门炮筒，可以进行轰炸和喷火。而且相比笨重的木骑，灭骑已经可以实现了屈腿压下身子的姿势来进行多方位的攻击。尽管非常强力，但其维护费用也相当高，几乎要耗上长宗我部势力所在的四国的举国费用。此外灭骑也出现在了丰臣军中。


■灭骑

相比陆战重型步行要塞的木骑和灭骑，3代登场的晓丸也是长宗我部元亲的又一大两栖步行兵器，外表上看像是一个驮着帆船的六脚蛤蟆，而相比木骑和灭骑，晓丸在设计上更倾向于机动性，因此虽然没搭载各种丰富的攻击兵器，但其快速的冲撞和高高跳起后落下的压杀本身便是相当强力的攻击。而因为是冲撞用，因此其装甲整体上也并不比灭骑逊色，然而作为未完成形态，其弱点螺旋桨还暴露在外，虽然大多数时候这个巨大而灵巧的家伙不会给人以绕到后背的机会，但面对运动神经更发达的武将们，还是会被砍得很惨……


▲晓丸

现实作品中的机甲起源

说完了古代的机甲，这里我们来回顾下“机甲”在现实作品中的诞生。1880年，儒勒·凡尔纳在其小说《蒸汽房》中，设定了一个以蒸汽为动力的大象拉着的轮式房屋，朝天喷吐蒸汽的蒸汽大象造型成为人类史上首个出现的步行机械。而H·G·威尔斯在其1898年作品《世界之战》中，则设定了如同乌贼(或三角架)般的外星兵器，而这也是首个以步行方式出现的战斗兵器。1958年，日本漫画家横山光辉的《铁人28号》拉开了日本机器人动画的序幕，人类与机器人共同作战的概念亦初步形成。1959年罗伯特·海因莱因的小说《星舰战将》中，则首次出现了金属外骨骼概念的动力装甲。1972年，随着日本漫画《魔神Z》的问世，由人类驾驶操作人形机器人操作的机甲概念正式形成。


▲人类艺术史上首次出现的步行机械——蒸汽大象。

机甲进行时 近现代的步行兵器

前面为大家展示了古代各种辉煌文明下制造出来的机甲，不过毕竟属于过去，而我们还是活在当下并着眼未来的，来看看游戏中设定为近现代时代的机甲吧。

灵子甲胄

之所以在这一部分的标题中加入“近”，是因为在游戏领域中，真的出现过近代的蒸汽时代诞生的机甲——灵子甲胄。

灵子甲胄出现在《樱大战》，尽管时间设定在20世纪初，内燃机已经问世，但技术成熟的蒸汽机依然应用于大量领域中，其中帝国华击团的人形战斗机械装备灵子甲胄便是蒸汽动力系统下的杰作。这些外表有着浓郁蒸汽时代特色的机体，外壳使用高聚合复合钢材来保护驾驶者，机体内则配有大功率蒸汽锅炉和灵子引擎——这也恰恰是该步行兵器的特殊之处：蒸汽机的能量转化效率有限，想驱动机



▲灵子甲胄之光武改，很典型的蒸汽时代造型。

体进行行动已经不易，如果做出各种复杂灵活的闪避和攻击更是不可能，所以这里就需要另外的灵子力来与蒸汽机共同驱动，所以对驾驶者有相当高的灵力要求，也正因为如此，灵子甲胄是根据机师的武艺和能力专门定制，甚至连使用的武器都与机师相同。灵子甲胄的命名也颇有日式风格，如光武、天武、神武等。这些机体一般都是 2 ~ 3 米高，虽然外形看起来如油桶一般笨重，但本身却有着相当高的战斗力，而机师往往也都是各种风格的灵力萌妹子。

这些步行兵器由神崎重工负责研发，其中花组的天才眼镜少女李红兰参与了大多数机体的设计。平时隐藏于帝国歌剧院地下的秘密基地中，在执行任务时，若短程，便由轰雷号列车运送到任务地点，长途则由飞空艇翔鲸丸运送，而无论是何种作战，最终都由翔鲸丸负责收回。

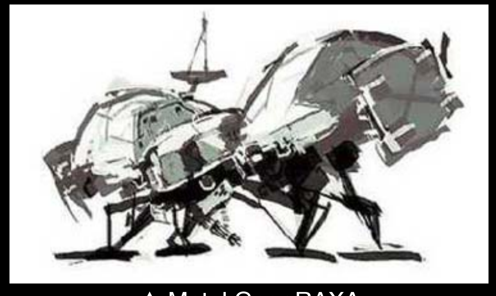
尽管本质上是一部恋爱作品，但《樱大战》所展现的溯源于十六世纪北条氏的降魔以及里御三家等设定，结合蒸汽时代特色十足的列车、飞艇乃至步行兵器，在展现与少女们日常温情生活的同时，也为玩家呈现出一派颇具想象力的蒸汽朋克画卷。

Metal Gear

刚刚发售的《MGSV 幻痛》不知道大家玩了吗？随着小岛秀夫离开 Konami，这款《MGS》对于玩家来说似乎更意义重大了。“MGS”的全称是 Metal Gear Solid，官方中文名为《潜龙谍影》，此外也有《合金装备》这个早先民间译名，更早的还没有“Solid”的时候还被称为“燃烧战车”——从命名方式来说，这个叫法虽然颇有张口就来的意味但也特别燃，而且贯穿这整个系列的，也的确就是标题里的战车“Metal Gear”。

Metal Gear 简称 MG，是一种搭载了攻击性核武器的战车，在整个系列中是一个庞大的家族，其中既有步行的，也有飞行的和轮式履带式的；有人工驾驶的，也有搭载 AI 的无人驾驶的，广义上说，这些其实都可以算作是机甲，但很显然，那些需要人驾驶的才是我们所说的重点。

Metal Gear 的发明者是 60 年代的科学家格兰宁，70 年代美国政府参考格兰宁的设计图，开发出了四足的 Metal Gear RAXA，可以多弹头分导导弹发射，以此用来同时对多个目标实施核打击。但作为“初号机”，RAXA 本身不具备加速度推进的功能，需要用到火箭将其发射向打击目标范围的高空而后落地才能实施打击，而这也严重限制了其实用性。其实相比同期真正发射出去的无人驾驶机 ICBMG（Intercontinental Ballistic Metal Gear），RAXA 本身只能算是测试机。


▲ Metal Gear RAXA

而登场于 MSX 的《潜龙谍影 2 索利德·斯内克》的 Metal Gear 原型机 Metal Gear D 也是需要驾驶的步行战车，由灰狐驾驶，装有机枪和六连发导弹发射器，在游戏中只能由手榴弹破坏。

PS 版《潜龙谍影》中登场的 Metal Gear REX，则是系列首款 3D 化的机体，这部机体在开发时，开发者欧塔肯在被告知 REX 是拦截导弹用的反核武器时而欣然同意，直到影子摩西事件后才得知了其依旧是核打击步行战车的真相。这部机体的出场率相较其他的同类要高，不仅在初代，在 4 代中也再次登场，甚至在《任天堂全明星大乱斗 X》中也有出现。

而在设定中，REX 的设计图纸因为被


▲ Metal Gear REX



▲ Metal Gear Ray

左轮山猫流传到黑市上而使得 REX 泛滥起来，于是美国政府开发出专门对付 REX 的 Metal Gear Ray，也是有原型有量产，既有无人驾驶的智能 AI 型，也有需要人类驾驶的。而这个机体相比以前的 MG 也有很大不同，首先这是一个完全不用于核打击而是常规战斗的 MG，而出于配合海军陆战队的需要，Ray 被定位为水陆两栖作战型，所以除了站立活动外，在水中时还可以凭借流线外形以及两个侧翼的推进器而灵活移动，原型机甚至有用于调控方向的尾巴。Ray 最有特色的武器是鄂部的通过高压喷水实现破坏的水喷射切割器，外壳的装甲是由陶瓷和钛的合金制成。尤其强大的是，Ray 使用类似神经网络的导电管线来连接机身上的传感器和驾驶舱，同时使用人造肌肉技术而使它的动作非常灵活，即便肌肉被打伤，也会流出红色粘性物质如血小板那样填补伤口。因为行动灵活，所以在需要驾驶的原型机的座位上还专门配备有了安全带。由于设定初衷就是为了对付 REX，因此 Ray 以 REX 本身有着互为矛盾的关系，二者在设计上都堪称坚不可摧但又都可以被对方破坏，而且也和 REX 一起出现在《任天堂全明星大乱斗 X》中。而后来美军在战争经济时代研发的量产步行战车 Gekko 也都采用了和 Ray 相似但更强的仿生设计。

除了以上人工驾驶的 MG，系列的非主线中也出现了 KODOQUE 等一众 MG。甚至《捉猴 3》出现的专门恶搞《MGS》的迷你游戏《潜猴谍影》中还有懒人炮搭载型战车 Mesal Gear。

人形兵器与步行兵器

前面我们说到了机甲的定义，那么无论是像高达、魔神这样标准的人形机甲，还是那种各种爬虫外形的战车，便都属于一类了，一般来说，这种差异来源于东西方文化的差异。

日式作品中的机甲受《魔神 Z》的影响，整体上特征显著，首要便是要有人类外形，不管超级系还是真实系，看起来都是双足直立行走的巨人，鲜有四足的步行兵器，而这些我们可以统称为人形装甲。



▲《环太平洋》中的机甲是欧美机甲题材作品中为数不多的人形机甲。

而在欧美作品中，大多数机甲都是典型步行战车，也就是以金属的腿部代替常规的履带和轮胎的战车，其他的和一般战车的差异并不大，因为强调的只是步行，因此步行的方式五花八门，大多数更像动物，比如八脚的像蜘蛛、六足的像昆虫、四条腿的像蜥蜴，两条腿的像步行鸟类——没错，即便是双足步行，其看起来也和人没多大关系，其奔跑起来更像是鸵鸟、鸡等。

不过如今这个时代东西方文化交流融合进一步加深，所谓的日式和欧美式的差异也已经不那么明显了，比如我们刚刚所说的 Metal Gear，其造型上便是典型的步行兵器；而美国电影《环太平洋》中也出现了欧美作品中极少出现的人形机甲。

新坦克

“《大战争》系列”是一个以现代战争为题材的回合制战略游戏，其登场的各兵种单位无论海陆空，大都取之于现实，可以在现实中找到对应的原型。当然尽管以现实为基础，但也有一些战斗单位是凭空设计出来的，比如我们这里说的步行战车新坦克。新坦克最早登场于GBA版的《超级大战争2》中，原本由黑洞军设在山间的研究所秘密研发，虽然地方隐秘，但出于谨慎，还是在光线不佳的山间丛林中布置了各种战车和士兵单位来进行防守。在红星军得到秘密武器的消息后，便派出一支队伍，突袭了山间守军之后，迅速占领山间研究所从而获得了图纸，而后这种战车便大量出现在了反抗黑洞的各个势力中。



▲步行与轮式兼有的新型坦克，火力、装甲与机动性都属上乘。

新坦克的车身采用圆滚滚的造型，增强自身防御力的同时，也能有效装载更多的燃料和弹药。其主炮是与该坦克配套的、比重型坦克火力更猛的新火炮，此外还有机枪。而该坦克最大的特色莫过于其作为行动部分的四条腿，和大多数我们这里提到的步行战车不同，新坦克的四条腿并没有关节的设定，其行动主要依赖于四肢末端的轮子，而步行的设定则有利于通过比较复杂的地形。属于有轮式和步行双种选择的坦克。

从行进时的发动机轰鸣声来推断，这种坦克和其他坦克战车一样采用柴油动力，但其特殊的行走设置，却让这个火力与装甲都超过重型坦克的大家伙有着不输于轻型坦克的速度，在工厂中生产出来后，可以快速开赴前线投入战斗，用来把守要隘简直是首选。不过这个大家伙的造价也惊人，22000的生产投入可以生产出传统的轻型与重型坦克各一队，但毕竟火力和装甲摆在那，而且机动性高，因此在整个系列中，新坦克都算是性价比非常高的陆战单位，即便相比后来的巨型坦克亦不遑多让。不过在《超级大战争DS2》中，在经历了战斗单位的全面洗牌后，这种圆滚滚的长腿小猪一样的新坦克便被雪藏起来，不知道什么时候才能启用了。


▶玩家根据游戏中的造型做的新坦克立体纸模，然后发现和左边来自《塞尔达》的小章鱼怪很像……

梦的希冀 未来的人形/步行兵器

说完了古代和近现代的机甲，我们再说说未来的那些，其实从时间段上说，未来才是这种科幻题材中常见的兵器们的最活跃舞台。

万能侠

这个标题可能会让很多老玩家虎躯一震，也会让很多新玩家一头雾水——这“万能侠”是什么？万能侠其实是日本早期两大机器人动画：《魔神》和《盖塔》的共有译名，前者在当时被译为“铁甲万能侠”，而盖塔被译为“三一万能侠”，两个系列的机



▲魔神和盖塔在旧版动画的译名中有一个共同的名字——万能侠！

体作为超级机器人的代表，而在游戏中又走的两种截然不同的路线，所以非常有必要一起来提，而这里也感谢香港当时的译名，让这两部作品的机体可以以一个“万能侠”顺利概括。

先来说“铁甲万能侠”魔神Z，其漫画堪称是超级系机器人、乃至日本机甲动漫的始祖。在日本题材中，自带智能的机器人并不多，更多的则是需要操作的，而操作方式上《魔神Z》则是一个突破，在《魔神Z》以前的机器人动画中，非自主思维机器人的操作方式是无线遥控器，就像玩遥控车一样，这是日本机器人动画始祖《铁人28号》开创的先河，在《魔神Z》出来之前，非自主行动的机器人都是延续着遥控器操作。《魔神Z》则是通过飞行器降落到头部顶端，这样操作者成为了机体的驾驶员，开着机体去战斗。

其实，把魔神Z放在未来部分是非常不科学的，因为动画本身的年份并没有详细交代，因此索性就以《机战》同时出场的高达为参考，简单粗暴地一起算进未来好了……



▲兜甲儿拔下操作按钮启动魔神Z的一刻，机甲动画的时代也从此开启！

魔神Z的诞生，是为了对抗被地狱博士修复的一众古代文明中发现的机器人，在修复这些机器人后，野心暴露的地狱博士杀死了其他的科学家，却让日本光子力研究所的兜十藏博士逃了，为了阻止地狱博士的野心，兜十藏博士开始研究对抗那些机器人的机体，最终开发出用超合金做躯体、光子力做武器的魔神Z，却在完成之时遭到了地狱博士派遣杀手的杀害。为了完成爷爷的遗志，兜甲儿驾驶魔神Z，开始与地狱博士展开旷日持久的大战。

不夸张地说，《魔神Z》开辟了日本机器人动画的新时代，确立了由驾驶员操作机体的机甲概念，也成为了整个70年代日本机器人动画的代名词，因此在《机战》初代，魔神Z便和后续动画的主角机体大魔神一同登场了。而在整个“《机战》系列”中，魔神Z都是高防御力的代表，和高回避率的高达、高攻击力的盖塔都不同。但防御再高挨了打也还是会疼的，而大招虽强但命中率感人，而且不会飞也严重制约了其行动力，因此在高达、魔神和盖塔这早期三大机体中，魔神Z往往最先进格纳库落灰。动画中后来的大魔神尽管在游戏中能飞而且招式更强一些，但随着新机体的加入也难免跟着魔神Z一起进格纳库落灰。而UFO机器人古连泰沙虽然够强，但因为往往在中后期出场，而此时各路强大神机早已入队，因此古连泰沙也鲜有表现的机会。即便是负责回复和补给的爱神A和维纳斯A，相比同期的同作用机体也有着移动力不足的问题，更不用说自爆专用机波士机器人了。

显然，这种明明是元祖级的超级机器人但是却举全家在格纳库一起落灰的情况太过尴尬，因此魔神之父的永井豪专门在《机战F》中设定了强大的魔神凯撒，至此魔神系机体终于有扬眉吐气的机会了，还因为人气高涨而反过来拍成动画。除了魔神Z，大魔神后来也有了大魔神凯撒这么个后续。而即便是在没有魔神凯撒登场的作品中，魔神家族各种丰富的合体技也都可以让喜爱其的玩家打出自己的风格。

相比魔神Z和同族们，被称为“三一万能侠”的盖塔可从来都是热门机体，会飞而且招式猛，虽然也有和魔神等超级系机器人



▲魔神Z、大魔神与魔神凯撒。

同样的命中问题，但是却有三个机师的精神且非常实用，使得机体的实用度也异常地高，无论是扫杂兵还是对战BOSS都有相当出色的表现，而且还有盖塔G、真盖塔两段进化，同时新盖塔和真龙号也都实用而且强大，反倒是盖塔Q以及铁甲鬼和蝴蝶鬼这些说得加入的机体实在是差强人意——大概是盖塔系列机体本来就已经很强大，因此在原作中处于顶点的盖塔皇帝并没有在《机战》中登场，仅在部分作品中以背景出现过。

《盖塔》的作者依旧是永井豪，讲述的是早乙女博士研究出有效对付地下恐龙人类的盖塔，盖塔机器人以盖塔射线为动力能源，当年就是因为这种来自宇宙的未知能源降临地球才导致恐龙的灭绝，部分躲入地下的恐龙躲过了此劫并在地下世代生息繁衍，最终竟然也进化为了恐龙人，并建立了恐龙帝国。恐龙人并不甘心一直待在地下，因此在力量足够强大时便试图杀回地面恢复先祖统治地球的荣光。然而却正赶上早乙女研究所对让他们头疼的盖塔射线进行研究，而早乙女研究所研究这玩意也不是有意和他们恐龙人过不去，而是作为一种新能源的开发，恐龙帝国自然不会允许这种威胁自己全族的研究存在，因此派出机械恐龙对研究所进行破坏，首战告捷，正在测试中的盖塔机器人的原型机被击毁，博士之子早乙女达人为首的三名测试员战死，危急时刻，来自浅间学园的三名运动细胞超级发达的高中生：流龙马、神隼人和巴武藏，驾驶临时改装成战斗用的、可以通过三架飞机组合出三种形态的盖塔机器人，这才避免被全灭，而盖塔机器人对抗恐龙帝国来自地下的侵略也由此展开。



▲盖塔一族。

正因为有原作这样的设定，所以盖塔机器人的这种设定为其在《机战》中带来了各种先天优势，比如会飞，比如强力而好用的盖塔射线，同时还有分身的回避加成，更关键是还有三个人的精神力可用，这点相对于魔神这种单机师的机体自不必说，即使和其他一大堆机师的超级系机体比，盖塔驾驶员所拥有的精神也都显得相当实用。

◉超级系机器人

在写之前，本人曾经设想把所有的游戏中登场的机甲都写出来，但写完两大“万能侠”后才发现这个设想有多么不现实——看看历作版权《机战》那密密麻麻的作品出处，若每个都详细来写，起码这半本书要进去了，所以除了把“《机战》系列”的“御三家”：魔神、盖塔和高达单独说外，其他的就分成真实系和超级系来概括了——不过超级系和真实系本身就存在很大的争议，而这里也只是一些个人观点，如有歧义，还请包含。

超级系机器人的动画在整个70年代都非常火，除了引发这个火爆的《魔神Z》，还有一大众我们可以在《机战》中用到的各种巨大家伙。这些超级系机器人设定上往往直接跳过其原理部分，其设计部分即便有交代往往也一笔带过，而攻击武器则是各种非常规兵器，如凭空设定的各种射线以及飞拳等，更多的还是以巨大的剑和斧等冷兵器作为主要武器，而且由于这些机体在其动画中往往以热血为卖点，因此经常在打到高潮时，机师们会高喊着必杀技名而使出各种华丽特写的超必杀——没错，《G高达》、《EVA》等也都符合这些条件，而这也是超级系与真实系之争的最大分歧点。



▲《第2次超级机器人大战Z再世篇》中，泰坦3、赞波特3与托莱塔G7的合体攻击。

由于这些超级机器人在原作中每个都有独当一面的本事，因此游戏中往往也有夸张的血量和眼花缭乱的技能，但是对于大多数超级系机器人来说，如果不使用精神来强制命中和回避，会打得非常累，而合体技能上，诸如两大电磁侠以及泰坦3与赞波特3的合体大招也不如魔神系的自家组合那么得心应手，往往需要气力提升到相当高之后才能发动，更限制了其使用，因此在历作《机战》中，格纳库中落灰的机体中都不乏这些巨型的大家伙们。

而相比来自动画中的超级系，《机战》原创的明显更实用，而且也打破了以往超级系机器人“傻大粗笨”的印象，威武的如古伦加斯特和前面所说的四神机，还有一众个头不大但灵巧的格斗系，更有诸如瓦尔西奥妮和弓天使这样美型和实力兼具的机体，而魔神一族更是亲儿子般的待遇了。



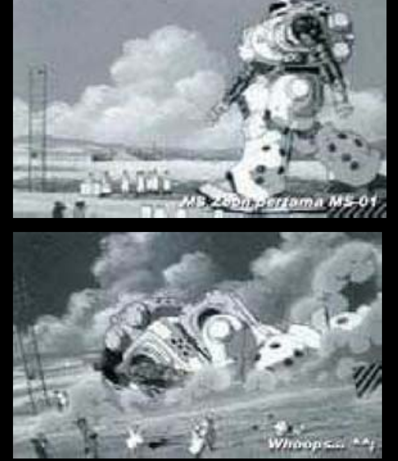
▲拉米娅驾驶弓天使使用大招的特写，超级机器人不光是强悍的大家伙，也有弓天使、瓦尔西奥妮这样美型与实力兼具的机体。

机动战士

相信很多人在看到本篇专题的标题时，都会想到高达以及其所属的大类“机动战士”。机动战士的英文名为Mobile Suit，简称MS，其中Suit是Space Utility Instruments Tactical（战术泛用宇宙机动机械）的缩写，从名字上可以看出，这些大家伙最初是用于宇宙作战的。“《高达》系列”下有很多不同的动画，有的相连有的则相对独立，这里我们就以关联数最多同时也有各种前传设定的宇宙世纪高达来说好了。

机动战士诞生在人类可以直接发射巨型卫星建成人类居住地的未来，而强调灵活的近身作战的理由在现实的科技中似乎解释不通，但在《机动战士高达》中却得到了近乎完美的诠释。

首先，这些巨大的人形机械的制造初衷并非是战争用，而是与人类进军宇宙相应的宇宙工程建设，以这种巨人形态的机械来进行宇宙设施的建设无疑效率会非常高，基于AMBAC技术（ActiveMassBalanceAutoControl，积极质量平衡自动控制）的人形机械的研究也就有了空前的火热，尽管困难重重但也一直在进步。而真正将这种人形机械应用于战争的，则是由于米伽诺夫斯基粒子的发现与研究，而米伽诺夫斯基粒子将核聚变炉小型化，使得MS拥有了充足的动力——更关键的，米伽诺夫斯基粒子在空气中散布开后，能令雷达彻底失效，并且能够隔绝红外线及在其波长之上的电磁波，甚至因为带有大量电荷可以破坏没有保护的电子元件，所以使得雷达引导导弹的打法彻底失效，以近距离的可见光感应器为主的目视战再度回归。此外，高达尼姆合金对于减轻机体重量以及关节磨损上的作用也非常大。



▲巨大人型机械的实验过程，从概念到实用化，需要克服的苦难很多。

除了技术背景外，也有人类在移民到太空后，地球圣地主义和SIDE国家主义的冲突导致矛盾逐渐升级的政治背景。到吉翁·戴肯去世后，共和国变成了公国，而有关人形兵器的一系列研究也在突飞猛进，到宇宙世纪73年，基于AMBAC技术和米伽诺夫斯基粒子而将人形机械战争兵器化的机动战士终于诞生，之后当这种兵器试验到可以大量装备军队进入实战后，便发生了著名的一年战争，吉翁公国的这种新型兵器以压倒性的优势战胜了地球联邦的宇宙舰队。

其实联邦方面早就知道吉翁在搞这种东西，0076年联邦军从小行星移动工事的事故中便捕获一台MS-05，但得出这玩意只

能近战并无其他存在意义的结论后便再无下文，直到一年战争爆发后两度被打得大败，才重视起对 MS 的研究，之后便有了钢坦克、钢加农以及高达屹立于大地的著名场景和量产吉姆……总之，以后的战争基本就没断过，在战争中，新人类和强化人也获得空前的重视，一个个机师驾驶着他们的座机演绎着不同的故事……而除了《UC》，还有其他题材的同样以机动战士命名的大型人形兵器，甚至有《G 高达》中这些完全实现和机师同步动作的机体。



▲ 0079 年 10 月，披着迷彩帆布隐藏于密林中的吉姆。当联邦的机动战士也投入战斗后，一年战争便进入了相持阶段。



▲“《高达》系列”的主角，自然是各作中大出风头的高达们。

机动战士是需要机师驾驶的兵器，因此在机动战士们登场的游戏如《机战》、《SD 高达》、《高达 VS》、《高达无双》等游戏中，无不同时强调机体与驾驶员的重要性，然而真正让玩家以驾驶舱视角去体验的却非常少，笔者所知的也只有 DC 的《高达 0079 外传 殖民星坠落之地》和 Xbox 360 的《机动战士高达 特洛伊行动》以及 PSP 的《战场之绊》，更多的则是支持座舱模式或主视角。相比直接操作机体的第三人称视角，这些舱内视角其实更能体现驾驶机动战士的感觉。



▲首部舱内视角的机动战士题材游戏，玩家作为普通士兵驾驶吉姆接受各种挑战，对战高达时其高速度让人印象深刻。

◉真实系机器人

继续前面的超级系，这里来说真实系机器人，真实系这个名字来自于其机体的设定，虽然和超级系一样都是科学幻想的产物，但设计者会尽可能地为这些机体的所有能力寻找科学理论支撑，即使没有，也会创造出看似严谨的世界观，然后在此基础上进行严谨的设定，所以像一些玩家所总结的那样，真实系和超级系的区别，其实在于真实系是伪科学，而超级系压根无视科学。前面我们说的高达就是最典型的真实系的例子。而且也正因为如此，真实系的机体们往往在武器装备上常规化，加上本身作为兵器存在，因此有开发时的原型机以及研究完成后的量产机的概念，而起码在设定上，也不会出现神棍满天飞的情况，比如 UC 纪元《高达》中，让夏亚一战成名的击坠数也是非常现实的 5 艘联邦军舰，而非多夸张的数目……同样的还有《机甲战记》、《机动战舰》等作品中的机体。而在《机战》的原创机体中，更不乏亡灵、利昂等真实系机体，这些机体量产大，可搭配各种常规武器，而且可以用作不同用途，历作的主角机也不乏真实系。



▲《机甲战记 Dragonar》，登陆《机战》的又一作真实系机器人动画。

从发展来看 UC 纪元《高达》堪称是真

实系的始祖，因此高达往往被视为真实系的代表，事实上真正能代表真实系的，也只是UC纪元《高达》相关的正片，这些在设计之时的确考量过23世纪人类科技发展的可能。而类似于强调格斗的《G高达》以及《W高达》中那些近战机体，乃至各种神棍泛滥的后期《高达》，其实很多时候都以经背离真实系了。



▶究极石破天惊拳，逆天的必杀和热血的格斗，《G高达》一直是超级系和真实系的争议所在。

◉为什么叫"超级'机器人'大战"

《超级机器人大战》大家都不陌生，而从初代至今，大家也早已习惯了这个名字，尽管按照设定来说，《机战》中登场的机体、尤其是我方机体大多数都是需要机师驾驶的机甲，而在"机甲"这个专有名词诞生地的日本，集合机甲题材之大成的游戏之所以被命名为"超级'机器人'大战"，除了当时人们习惯于把大型的钢铁人形机械统称为机器人（类似于很多人习惯于把任何能变形的人形机械称为变形金刚），据说和初代的设定也有关，在初代中，登场的机体来自于《高达》、《盖塔》和《魔神》，而无论是敌我任何一方，登场的机体都是没有机师操作的，换句话说就是AI智能，所以从初代的角度看，叫"机器人"也没什么不合适了。虽然从第二作开始就加入了机师系统，但这个名字如果不去深究倒也没有任何违和，时至今日更是已经为广大玩家所接受，如果这个时代，将其改成"超级机甲大战"，反倒会有很多人不适应。



▲初代《机战》，没有机师的设定，登场机体都是不折不扣的机器人。

前线任务

《前线任务》是诞生于1995年的游戏系列，描述的是近未来时代，各区域国家联合成为大型联邦，而在各种未解决的问题之下，零星的区域却冲突不断，于是各国都投入新一代大型人型机甲的开发。很显然，定位上说，该系列便是一个以机甲（当时更流行称之为机器人）为卖点的游戏。

不过和《机战》那种大杂烩以及各种毁天灭地强力机体满天飞的情况不同，完全独立设计世界观的《前线任务》是典型的偏向真实性的作品。也是同类战棋游戏中为数不多的现实主义题材。"《前线任务》系列"目前为止包括正篇、外传和《2089》子系列在内，共推出11作。而这些作品本身也都沿袭着现实路线来进行设定，甚至和UC纪元《高达》一样，有着完备的年表。而游戏开发之时也正值现实中欧盟的成立，与游戏中的区域联合不谋而合，因此游戏本身折射现实的部分亦相当强烈。在"《前线任务》系列"中，机体在设定上考虑更多的是实用性而非美型度，因此这其中的机体更多地有点倾向于欧美风格，但也正因为如此，这些机体才有种浑然天成的机械美感。不仅机体





▲《前线任务》中的机甲，其实也是不折不扣的步行兵器。

设定和世界观设定，机甲的战斗系统也都往真实上去靠拢，这些机体被细分为四个部分：身体、左臂、右臂和腿部，这四个部分的破坏度分开计算，而不同部位破坏后带来的影响也不同，比如左臂和右臂被破坏，相应的武器变无法使用；腿部被破坏则机体每回合只能行动一格；身体被打爆则机体整个废掉。在当时来说，也是相当新颖的设定了。

装甲核心



▲复杂而个性化的定制机体，是“《装甲核心》系列”的一大特色。

《装甲核心》是 1997 年诞生于 PS 平台的一个 3D 射击游戏，不过这里操作的并非是各种军人，而是在当时习惯性被称为“机器人”的机甲。在游戏的设定中，人类在接连不断的战争中，社会结构由传统的政府管理转变为了战争的最大受益者——企业管理，而本身以获取商业利益为目的的企业之间的冲突，由于争夺对资源的掌控而愈演愈烈，为了达成目的，这些企业便去雇佣中立的佣兵组织。而玩家则扮演佣兵组织活跃于这些大企业大财阀之间，在获得赏金之后升级自己的机甲零件，以提升在同行之间的竞争力。

与《机战》那些现成的机体不同，《装甲核心》的机体由玩家用零件自行组装，各种零件组合出不同的外形和性能，再配以涂装和徽章等，这使得几乎每个玩家组装的机体都是独一无二的，如果你觉得前面所说的《前线任务》的 4 个部分自由搭配稍显复杂的话，那么《装甲核心》中这些名为 AC 的机甲的 15 种零件会让你见识什么才叫做真正的复杂，这些部位除了常规的头、身、手、脚外，还有火控系统、推进器、散热器、发电机以及外置式装备、内藏式装备、背部装备、左手装备、外部装备等等。尽管组装的工程量极大，但是当完成了自己个人定制特色的机体，穿梭于建筑物之间的枪林弹雨中作战时，那种成就感也是难以言喻的，因此《装甲核心》的粉丝也有其特殊性——也许会因为其复杂的设定而却步，可一旦接受了这种设定往往又会沉迷。除了标准的驾驶用机甲，在 PSP 首发的《方程式前线》中，因为换成了非玩家操作，所以机体被设定为 AI 智能，而玩家除了组装机体，还多了育成的要素。

机甲世界

刚才介绍的《前线任务》和《装甲核心》，虽然都是日本厂商出品，但其造型都是钢铁风格十足的步行兵器。而这里我们再来看看欧美式游戏中的原汁原味的机甲。先说《机甲世界》，这部由 Adhesive Games 推出的、使用虚幻 3 引擎开发的机甲主题的第一人称射击游戏，横跨 PS3、Xbox 360 和 PC 三大平台。画面没得说，各种真实感十足，而游戏自身的特点是左右武器挂点可以配装不同的武器。左手的主要武器可以更换，每种机甲都有三种主要武器备选，会随着机甲等级的提升而解锁；右手的副武器则往往为装填慢威力大的重型武器。这款游戏本身是一款在线对战的射击类网游，所以对剧情什么的并不注重，更注重游戏本身带给玩家的对抗乐趣。游戏中的机甲照比其他游戏要小些，而且可以通过喷射来实现快速的推进和闪避。本作没有米伽诺夫斯基粒子一类的干扰雷达，所以雷达的侦查作用也非常大，但是雷达的侦测取决于目标的行动，目标行动越快越容易被发现，相反悄悄接近就难以发现了。本作和一般 FPS 的自动回血设定不同，需要完全静止不动才可以回血，而在本作的

雷达系统设定下，只要静止不动还不会被雷达发现，这也算是本作的一大特色——当然，不会被雷达发现，但是还会被别人直接看到的，所以找隐蔽地方回血也是关键。

尽管该游戏无论是画面还是设定上都很不错，发售一年后又赶上《环太平洋》在全世界引发的机甲热，但该作因为自身推出的更新版本“Ascension”获得了褒贬不一的评价而开始一路下滑，即使放在 Steam 平台仍然未能阻挡其颓势，最终游戏公司破产、游戏停服。尽管今年初该游戏由 Relaoded Games 接手重新开服，但老玩家大多数未能回归，新玩家似乎也未能深入去体验……总归还是有些让人担心本作的前景的。



▲《机甲世界》融合了步行兵器和 FPS 两大吸引人的要素。

泰坦陨落

EA 旗下的 RE 工作室于 2014 年 3 月发行的这款机甲主题的游戏，同样是款射击类的网络游戏，因为 EA 与微软有独占协议，所以该作登陆的平台是 PC、Xbox 360 和 Xbox One。

游戏的时间被设定为未来，在一次次的探索和试验中，人类终于掌握了时间与空间的叠加技术，藉此触及并居住到了一片被称为“边境”的包含着已知与未知恒星系的广袤区域，对于大多数人而言这“边境”都是法外之地，不愿前往，但也有很多野心家们将此处视为大展拳脚的地方。在这个无秩序的地方，实力就是话语权，而在边境中最大的势力，是仅用了一个世纪兼并企业后建造而成的商业帝国星际制造有限公司（The Interstellar Manufacturing Corporation，简称 IMC），由于其掌握着航道及开采等资源、又为了追求利益最大化而不择手段，使得边境同时出现了由海外殖民地开拓的农场主、雇佣兵、不法分子等组成的松散组织反抗军。而这些冲突中被大量使用的名为泰坦的机甲，在剧情中被设定为今天的外金属骨骼的未来形态，在军事以及空间探测、运输及深空搜救上都有出色的表现，而驾驶泰坦的机师，被称为铁驭，铁驭需要得到边境的认证，这些认证包括了驾驶泰坦在工程、救援、军事等各个领域所擅长或表现的能力，而其中最高威望的，是“完全作战能力认证”。

游戏主要表现的就是人类的发展与宇宙其他势力的冲突，使用起源引擎制作，画面也有着相当的表现力，加之最多可以 12 名玩家进行 6 对 6 的在线对战，以及击杀 AI 减少泰坦建造时间等设定，使得游戏除了组队射击对战本身的乐趣外，也有一定的战略要素。在平衡性、地图及流畅性上也都做得很到位，只是模式比较少，即便如此，在家用机平台以及众多的网络射击游戏中，本作也称得上是有特色的。而已经公开的续作，则已不再受独占协议的限制，也将登陆到 PS4 上。



▲泰坦与驾驶者铁驭。

星球大战

最后一个，我们还是用大家耳熟能详的《星球大战》来做这篇专题的收尾。《星球大战》这部在科幻电影史上拥有里程碑意义的作品，在游戏领域虽然算是“跨界演出”，但借由题材本身的高人气以及各游戏不俗的素质，也都得到了玩家和原作粉丝的支持。《星球大战》的大体过程讲述的是银河从共和国到帝国再到帝国覆灭的这么一个波澜壮阔的史诗过程，由于银河中各个星球的不同地形，因此无论是帝国还是共和国，都开发出了各种旨在用于地形适应上的各种步行战车。而说起《星战》中最著名的步行战车，相信很多人会想起 AT–AT。


▲《星球大战 战火帝国》中，AT–ST 与 AT–AT 协同作战。

AT–AT 在第四部《帝国反击战》中登场，当一望无际的雪原中出现一排这种 15 米高、使用爆能枪和激光炮进行猛烈进攻而对方任何武器都攻不破其厚实装甲的战车时，那种绝望和恐惧是可想而知的——而这部战车的制造原因，也是源于帝国推行的恐惧和威慑政策，其沉重巨大的身躯方便迈过大多数的障碍，而厚实的装甲则保证它足以抵挡反抗势力的任何武器进攻，此外庞大的身躯里还可以搭载众多士兵和其他的步行机器人。而根据执行任务地点的不同，这些巨大的步行战车也都做了细节上的处理，比如在冰天学地中会加强防寒，沙漠地带则强调散热等等。尽管看似无坚不摧，但是在霍斯，这种大家伙却遭遇了克星——绊马索，当卢克驾驶着飞机带着绳索把这些巨型钢铁猛兽的四足缠住后，巨大的 AT–AT 便因为无法迈开腿而轰然倒地，任由宰割。而这一段经典的战斗，在很多《星战》题材的游戏中，也都有再现。而 AT–AT 本身更一度成为巨大步行战车的代名词，我们前面说的《战国 BASARA》的木骑和灭骑，正是向 AT–AT 致敬的设定。

而除了 AT–AT，在电影和游戏中还有 AT–ST 也非常活跃，这种双足的步行战车尽管不如 AT–AT 那样能带来强烈的威压感，但鸵鸟般灵活的运行速度足以让它胜任侦查和巡逻的任务，在战场上更可以作为专门对付单个或小股步兵的克星布置在大型的战场上。AT–ST 往往被搭载在 AT–AT 的机舱内，到达战场后便放下，来执行对躲过 AT–AT 火力的步兵的清剿，其足部更有切割绳索的作用——不过起码在霍斯战役中，AT–ST 面对飞机高速拉开的绊马索，没能起到为 AT–AT 护航的作用。

说来这两种协调作战的步行战车还真不是帝国的特别爱好，早在共和国时代的克隆人战争中，共和国军方就为克隆人配备了步行兵器 AT–RT，其本身就是 AT–ST 的前身，只是没有保护舱，但也足以让驾驶该战车的克隆人士兵轻松穿过战斗机器人群，对步兵更是有奇效，不过驾驶者暴露本身也是一种不足，而搭载的轻型火力也使其对大型要塞无能为力，因此更多地也是用于侦查和警卫以及面对大量步兵时的战斗中。


▲《星球大战 战斗前线 Ⅱ》中可以驾驶 AT–RT 来战斗。

除此之外，克隆人战争中凭借厚重装甲而顶着火力爬向对方防御工事的 AT–TE 步行突击战车、AT–AP 全地形攻击舱、AT–OT 全地形开放式运兵步行机以及帝国配备的让义军飞行员不敢轻举妄动的 AT–AA 防空步行机等，也都有出色的表现。期望在今后的《星战》游戏中，这些特色的步行兵器，都能给玩家带来更多更丰富的战场体验。



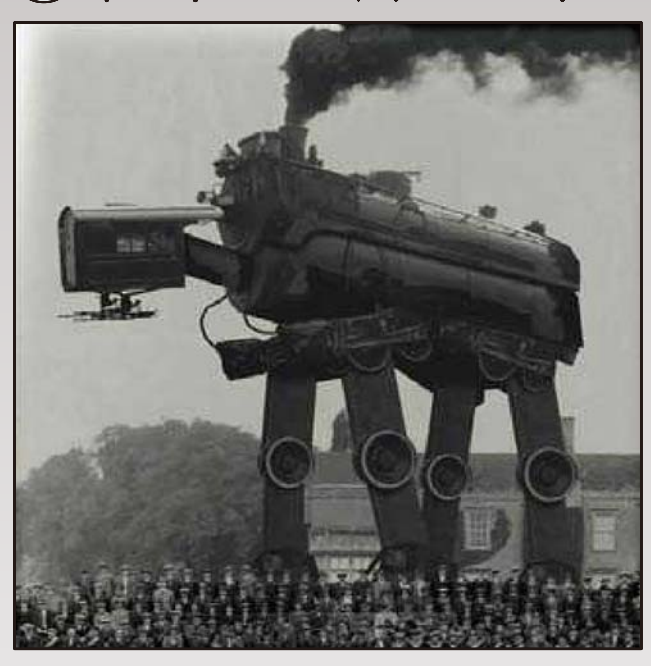
▲ AT–AA 防空步行机


▲ AT–TE 步行突击机


▲ AT–AP 全地形攻击舱


▲ AT–OT 全地形开放式步行机

机甲实用性之争


▲好事者将蒸汽机车 P 成的步行战车，并煞有介事地介绍是一战时德国制造的步行兵器……还真骗了不少人信以为真。

从机甲通过艺术作品走入人们的生活开始，有关机甲是否实用的争论就从未停止过，从现实的角度、也是大多数人的观点看来，这些人形/步行兵器仅仅是一种存在于科幻中的幻想之物，必须要依托于科幻题材本身的世界观，如《高达》的米伽诺夫斯基粒子、《魔神Z》的超合金、《樱大战》的灵子力等，没有这些，在现实中无论是作为被攻击目标，还是行动能力，亦或是膝关节以及关节部分的金属磨损，都不如现代战场上的坦克等履带或轮胎式兵器，而对机师往往也有相当高的要求。

不过科技始终是在发展的，就像蒸汽时代人们无论如何想象不出当时常规的蒸汽动力可以让机械飞上天，却随着内燃机的使用，所有问题迎刃而解，人类进而实现了畅游天空的梦想一样，仅仅放眼于当下科技就对面向未来的设定加以质疑，还是比较草率的。

其实就是放眼当前来说，人类在机械及机器人的步行领域上已经有了不小的突破，美军的用来负重的、可攀山的机器狗就是典型的例子，但真正实现高仿生度、行动灵活的步行战车，目前现实中的科技条件下尚无实现的可能。



▲ 2012 年日本水道桥重工公司展出的 4 米高的自走机甲 Kuratas，可以发射每分钟 6000 发的 BB 弹，可驾驶操作也可以遥控操作。

说到这里，有关游戏里的机甲就告一段落了，如果从笔者所列的时间顺序来看，这些机甲经历了史前文明、木制机关、蒸汽＋灵力、现代科技以及未来的各种科技。尽管在现实中，一切都还处于探索和尝试阶段，甚至在现有科学技术下遭遇了瓶颈，但起码作为玩家，我们在游戏中就已经充分体验到了这种步行兵器所带来的强大和震撼。这种藉由交互式娱乐带来的亲临体验感，也正是游戏这种艺术的魅力所在。

文 乌冬 & 乙太（UCG） 美编 咕噜





S·RPG	战略角色扮演		
3DS	超级机器人大战 BX スーパーロボット大战 BX		
BNE	日版	2015年8月20日	
无对应周边	1人	7171日元	

距离《机战 UX》已经过去了两年，3DS平台终于迎来了第二款《机战》作品——《超级机器人大战 BX》，和前作一样，本作也为战斗动画全语音，同时系统也更为成熟，值得喜欢《机战》的玩家一玩。

系统详解

操作介绍

一般操作

键位	作用
十字键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
A	确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 调出行动菜单（选定我方机体时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）/ 加快战斗动画速度（战斗动画中）
B	取消 / 跳过战斗动画（战斗中）/ 查看以前对话（对话中）
Y	快捷键(※注)/ 自动选择移动位置(移动时)/ 自动选择攻击目标(选择攻击目标时)/ 分段跳过战斗动画(战斗中）/ 精神多选（使用精神时）/ 切换副机体的行动（战斗准备界面中）/ 切换主机体和副机体的能力界面（能力界面中）
X	快捷键（※注）/ 开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/ 加快剧情对话速度（对话中）
L/R	切换我方可行动角色（大地图界面时）/ 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换主机体行动（敌方发起的攻击准备界面中）/ 切换攻击方式（我方发起的战斗准备界面中）
START	中断存档（大地图界面时）/ 查看机师技能或机体特殊能力的效果（能力界面中）
SELECT	中断存档（大地图界面时）

※注：快捷键可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、系统设定）和选定目标时（移动、攻击、变形、地形、编成、交代、精神、能力）。

特殊操作

键位	作用
X+（L/R）	一览界面时切换显示资料
R+A	加快剧情对话速度
L+A	直接跳过剧情对话
R+L+（SELECT/START）	快速复位游戏（此时按住 START 或 SELECT 键不放可快速读档）
B+十字键	加快光标移动速度
R+十字键	机体移动时光标直接到达最远距离





机师参数说明



项目	说明
气力	气力越高机师的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为 100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为 150。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用
击坠数	累积击坠的敌机数量
特性	相当于以前作品中的“信赖补正”，当我方单位相邻时，单位间能得到对方特性所显示能力的加成
Lv	当前等级
Next–Lv	到达下一级所需的经验值
EXP	累积获得的经验值
格斗 / 射击	驾驶员的攻击力，分别对应格斗武器和射击武器，数值越高攻击伤害越高
技量	影响机体攻击时的 CRT（会心一击率，伤害 1.25 倍）以及部分技能的发动几率
防御	影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小
回避	影响机体的回避能力，数值越高回避率越高
命中	影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高
精神指令（精神コマンド）	机师当前习得的精神指令，战斗中可消费 SP 使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果，具体可参考资料部分
战术指挥 / 应援	部分角色的专有能力，设定为战术指挥官后该效果就会对我方全体生效
专用技能（专用スキル）	机师的专用技能，具体可参考资料部分
泛用技能（泛用スキル）	机师的泛用技能，具体可参考资料部分



机体能力说明



项目	说明
HP	机体的体力，HP 为 0 时就会被击坠
EN（MP）	机体的能量，在空中移动、使用 EN 武器等情况下都会消耗 EN（MP）
装甲	机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少
运动性	机体的回避能力，数值越高回避率越高
照准值	机体的命中能力，数值越高命中率越高
移动	机体的移动力，数值越大移动的距离越远。分号后的内容为机体可移动的地形，分为海陆空三种
体积（サイズ）	机体的大小，分为 SS/S/M/L/2L 等
地形适应	机体的地形适应能力，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上机体命中、回避、防御都会得到提升，反之亦然
奖励（ボ–ナス）	机体的附加能力，组队时双方的奖励都能得到加成
特殊能力	机体的特殊能力，具体可参考资料部分
搭档（パ–トナ–）	组队单位的僚机能力



武器能力说明



项目	说明
弹数	由分数表示，残余弹数 / 总弹数
消费 EN	使用该武器的必要 EN，括号内为机体现在的 EN
必要气力	使用该武器的必要气力，括号内为机师现在的气力
必要条件	使用该武器的必要条件

超级机器人大战 BX

项目	说明
地形	武器的地形适应，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上武器的命中、攻击力都会得到提升，反之亦然
分类	武器的分类，准星标志为射击武器，拳头标志为格斗武器
无效化	防护罩等可无效化攻击的特殊防御
特殊效果	武器的特殊效果
属性	P 为移动后攻击武器；S 为特殊效果武器；B 为光线武器；G 为重力武器；M 为地图武器；+ 为合体攻击
敌味方识别	地图武器是否会对我方机体造成伤害
形式	地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种

搭档战斗系统

本作延续了《机战 UX》的搭档战斗系统，可让两架机体组成一个单位进行行动，这种单位叫作 PU（搭档单位，Partner Unit），而没有编成 PU 的单独机体则被称为 SU（个体单位，Single Unit），两种单位各有优劣，战斗中要根据状况区分使用。



搭档单位

PU 中在前的机体为主机体，在后的为副机体。移动时，PU 的移动类型取决于主机体，比如飞行机体和陆地机体组队，只要飞行机体担任主机体，那陆地的一方也能享受到空中的移动效果；攻击时，主机体攻击后副机体能进行追加攻击，并且攻击对象如果是 PU 的话，还可在集中攻击主机体、集中攻击副机体、个别攻击三种不同的攻击方式中选择其一（无需援护攻击技能）；防御的情况下，当敌机对我方 PU 的主机体或副机体进行集中攻击时，没受到攻击的一方可以对被攻击的一方进行援护防御（需援护防御技能）；受到修理和补给时，效果同时对两架机有效，并且 PU 中有修理机或补给机的话，相对应地还能享受到每回合 HP 或 EN（MP）回复 10% 的效果；PU 内的两架机可以共享机体奖励，机体能力比 SU 时更强。

个体单位

SU 虽然没有来自小队内另一架机的援护，不过当和拥有“援护攻击”和“援护防御”技能的我方单位邻接时，就能享受到 PU 的副机体一样的效果。并且 SU 能使用部分 SU 的专用技能，如在气力 130 以上时击坠一架敌机后能进行再次行动的“连续行动”，还有能使用同时攻击 PU 两架机体的“全体攻击”。

PU的编成

除了在整备画面的ユニット编成中进行 PU 和 SU 的编成外，在战斗中也可以对两种单位进行简单的整编。当单位邻接时会出现编成指令，可在两个单位的机体中进行 PU 或 SU 的编成；使用交代指令可让 PU 中的主机体和副机体互换位置；撤退指令能让 PU 中的一架机体脱离战场，剩下的一架机变成 SU。



整备画面说明



パイロット一览：查看机师的能力。
机体一览：查看机体的能力。
检索：检索精神、机师技能、机体特殊能力、武器性能和机体奖励。
スキルアイテム：用技能道具让机师习得新技能或提升机师的能力，道具可在击倒特定敌人或过关时获得。
机体・武器改造：消费资金对机体的能力或武器威力进行改造。
システム：更改系统设定。
のりかえ：变更部分机体的机师。
ユニット编成：编成 PU 和 SU。
追加コンテンツ：依次为购入追加内容；输入 DLC 码（如初回特典中附带的码）下载追

加内容；游玩追加内容中的残局机战（ツメスパロボミッション）；游玩追加内容中的特殊关卡（キャンペ－ンマップ）。

战术指挥／应援：在有战术指挥和应援效果的角色中选择一名作为战术指挥官，战斗中我方全员都可享受到该效果加成。

机体换装：部分可换装的机体改变形态。

デ－タセ－ブ：保存记录。

バトルレコ－ド：战斗记录，游戏中达成特定的条件可获得部队点数，累积部队点数可获得各种各样的奖励。

シナリオチャ－ト：关卡路线图。

次のマップへ：开始下一关。



奖励的提升



和《机战 UX》一样的系统，机体奖励的效果类似其他《机战》中的强化芯片，不过区别是固定绑定在机体身上的，玩家可以通过组成 PU 的方法，来让机体共享之间的能力，从而达到互补的效果，强化作战能力。

机体奖励在达成特定的条件后可得到增强，从初始的 0 阶段开始还可以提升三个阶段。提升的方法一共有四种，分别是机师击坠数达到 100、机师击坠数达到 200、机体全 5 段改造和机体全 10 段改造（需 10 段改造解锁后），每达成一个就可提升一阶段，所以只要达成三个条件机体奖励就能达到最高阶段。





补正



体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有 10% 的补正。比如 S 体积的机体攻击 M 体积的机体时伤害只有通常的 90%，L 体积的机体攻击 M 体积的机体时命中会减少 10%。



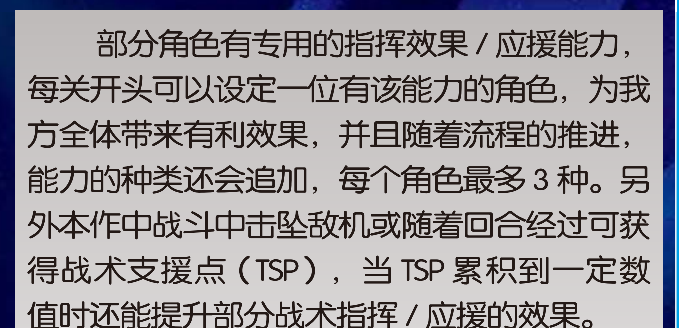
连续目标补正

一个回合内连续攻击同个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。

指挥效果／应援



部分角色有专用的指挥效果／应援能力，每关开头可以设定一位有该能力的角色，为我方全体带来有利效果，并且随着流程的推进，能力的种类还会追加，每个角色最多 3 种。另外本作中战斗中击坠敌机或随着回合经过可获得战术支援点（TSP），当 TSP 累积到一定数值时还能提升部分战术指挥／应援的效果。



等级	必要 TSP	TSP 的变化	TSP 变化值
1	0	每击坠 1 架敌机	+3
2	30	每经过 1 回合	+1
3	60	每被击坠 1 架我方机体	–10

资料

全精神效果一览

名称	消费 SP	对象	持续时间	效果
热血	40	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为 2 倍，不能和魂并用
魂	50	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为 2.5 倍，不能和热血并用
斗志	30	自机 PU	一回合	对目标攻击必定会心，不能和热血、魂并用
ひらめき	10	自机	一次	100% 回避敌人攻击
不屈	15	自机	一次	受到攻击时，伤害变为 10
铁壁	30	自机	一回合	受到的伤害变为 1/4
顺应	25	自机 PU	一回合	自机的机体以及武器的地形适应变为 S
かく乱	70	敌全体	一回合	敌人的最终命中率减半，对方的必中效果优先
集中	20	自机	一回合	自机命中、回避率上升 30%
必中	20	自机	一回合	自机命中率变为 100%，对方的ひらめき效果优先
感应	35	我方 1 机	一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	25	自机	一次 / 一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	10	自机 PU	一次	机体移动力 +3
追风	15	我方 PU	一次	指定目标获得“加速”效果
觉醒	60	自机 PU	一次	行动次数 +1，重复无效
再动	90	我方 PU	一次	指定目标获得“觉醒”效果
突击	25	自机 PU	一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
强袭	35	自机 PU	一次	同时获得“加速”、“突击”、“直击”效果
根性	20	自机	一次	回复自机 HP 最大值的 30%
ド根性	40	自机	一次	完全回复自机 HP
信赖	30	我方 1 机	一次	指定目标 HP 回复 30%
友情	60	我方 PU	一次	指定目标 HP 全回复
绊	80	我方全机	一次	我方全体 HP 回复 50%
补给	60	我方 PU	一次	指定单位弹药和 EN、MP 完全回复
狙击	35	自机 PU	一回合	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
正义	70	自机	一回合	攻击时不消耗 EN、MP 和弹药
气合	40	自机	一次	机师气力 +10
气迫	50	自机	一次	机师气力 +30
激励	60	我方 PU	一次	自机以及邻接的我方气力 +5
脱力	50	敌方 PU	一次	指定目标的气力 –10
期待	80	我方 1 机	一次	指定单位主机师的 SP 回复 50
てかげん	10	自机 PU	一次	在可击破敌人的情况下让对方残余 10 的 HP
直击	30	自机 PU	一次	无视机体体积补正带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦察	5	敌方 PU	一次	查看指定敌方单位的具体情报资料，并且一回合内回避率下降 10%
勇气	85	自机	一次 / 一回合	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
爱	90	自机	一次 / 一回合	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
幸运	40	自机 PU	一次	战斗获得的资金变为 2 倍
祝福	60	我方 PU	一次	指定单位获得“幸运”效果
努力	20	自机 PU	一次	战斗获得的经验值变为 2 倍
应援	40	我方 PU	一次	指定单位获得“努力”效果

指挥效果 / 应援一览

名称	效果	入手话数
骑士アレックス	格斗武器攻击力上升	13 话
	对ジオン族攻击・防御力上升	24 话
	HP10% 回复	36 话
フリット・アスノ	反击时攻击力上升	13 话
	对ヴェイガン攻击・防御力上升	25 话
	连续目标补正无效	37 话
ウエンディ・ハーツ	能力下降无效化	26 话
	HP10% 回复	35 话
	护罩贯通	41 话
オットー・ミタス	搭载・回收回复率上升	25 话
	对ネオ・ジオン军攻击・防御力上升	30 话 A
	无视体积补正	39 话

名称	效果	入手话数
オードリー・バーン	精神耐性	38 话
	精神点数上升 20	38 话
	获得经验值上升 10%	38 话
スメラギ・李・ノリエガ	自军行动阶段时攻击力上升	18 话 A
	对 ELS 攻击・防御力上升	28 话
	搭载・回收回复率上升	38 话
グラハム・エーカー	防御类技能发动率上升	29 话后选 B 路线
	反击时攻击力上升	35 话
	射程上升 1	41 话
ジョジョ	命中率上升	30 话
	CRT 率上升	35 话
	射程上升 1	41 话

名称	效果	入手话数
チュルル	回避率上升	26 话
	対マ－ダル军攻击・防御力上升	35 话
	初期气力上升 5	41 话
アズベス	格斗武器攻击力上升	13 话
	援护行动效果上升	25 话
	—	—
チャム・ファウ	回避率上升	26 话
	移动后变形可能	35 话
	自军行动阶段时攻击力上升	41 话
シ－ラ・ラパ－ナ	搭载・回收回复率上升	13 话
	对オ－ラマシン攻击・防御力上升	25 话
	获得资金上升 10%	37 话
白鸟マリア	防御力上升	13 话
	对邪恶兽攻击・防御力上升	25 话
	EN、MP10% 回复	37 话
筱田先生	援护行动效果上升	26 话
	能力下降无效化	35 话
	过关时入手技能道具	41 话
天海护	防御类技能发动率上升	26 话
	气力上限上升 10	35 话
	精神点数上升 20	41 话
大河幸太郎	获得经验值上升 10%	41 话
	对原种、ゾンダ－攻击・防御力上升	41 话
	HP10% 回复	41 话
ミスマル・ユリカ	射击武器攻击力上升	13 话
	对木星蜥蜴攻击・防御力上升	25 话
	无视体积补正	37 话
ホシノ・ルリ	搭载・回收回复率上升	26 话
	命中率上升	35 话
	射程上升 1	41 话
ドリス・ウェイブ	对 GAIL 攻击・防御力上升	26 话
	EN、MP10% 回复	35 话
	移动力上升 1	41 话
ロッド・バルボア	自军行动阶段时攻击力上升	36 话
	CRT 率上升	36 话
	过关时资金 +30000	40 话
锦织つばさ	反击时攻击力上升	37 话
	气力限界 10 上升	37 话
	护罩贯通	40 话
由木翼	援护行动效果上升	13 话
	全体攻击时攻击力上升	25 话
	初期气力上升 5	37 话
オズマ・リ－	防御力上升	14 话
	对バジュラ攻击・防御力上升	25 话
	移动力上升 1	36 话
ジェフリ－・ワイルダ－	搭载・回收回复率上升	14 话
	射击武器攻击力上升	25 话
	EN、MP10% 回复	36 话
シェリル・ノ－ム	精神耐性	30 话 A
	气力上限上升 10	35 话
	过关时资金 +30000	41 话
ランカ	能力下降无效化	31 话 B
	初期气力上升 5	36 话
	精神点数上升 20	41 话
ミ－ナ・フォルテ	移动后变形可能	26 话
	无视体积补正	35 话
	过关时入手技能道具	41 话
ユキ・ヒイラギ	CRT 率上升	26 话
	防御类技能发动率上升	35 话
	护罩贯通	41 话
ファルセイバ－	防御力上升	13 话
	对デストル－ク攻击・防御力上升	25 话
	获得经验值上升 10%	37 话

机体特殊能力一览

名称	效果
剑装备	装备有剑的机体可发动“斩り拂い”，将物理攻击用剑格挡开，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定
铳装备	装备有枪的机体可发动“击ち落とし”，将实弹武器（非光线、重力类武器）用枪击落，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定
シ－ルド	装备有盾牌的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ－ルド防御”令伤害减少，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
变形	有复数形态的机体可通过“变形”改变形态
换装	可在整备画面的“机体换装”里改变形态
操纵者交代	将主机师和副机师互换
辉煌合体	ファルセイバ－和ブル－ヴィクタ－的专有能力，两机气力在 120 以上时可通过该指令合体，使用后不能分离
超无敌合体	ライジンオ－和バクリュウドラゴン的专有能力，两机气力在 120 以上时可通过该指令合体，使用后不能分离
ウイングクロス	マジンカイザ –SKL 的专有能力，气力 120 时可通过该指令改变形态，使用后不能回到原来的形态
修理装置	为自己的 PU 或邻接我方单位回复 HP，持有该能力的 PU 每回合 HP 回复 10%
补给装置	为自己的 PU 或邻接我方单位回复 EN（MP）和弹药，被补给单位气力 –10，持有该能力的 PU 每回合 EN（MP）回复 10%
搭载 / 回收	战舰专有能力，机体移动到战舰位置时能选择“搭载”收容进战舰，战舰移动到机体邻接位置时能选择“回收”收容机体，被收容的机体在战舰内能回复 HP、EN 和弹药，但被收容单位气力 –10
パ－ジ	フルア－マ－・ユニコ－ンガンダム的专有能力，通过该项指令变为ユニコ－ンガンダム形态，使用后不能回到原来的形态
龙の盾	全属性武器伤害减少 1000，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN
ジアマ –L1	全属性武器伤害减少 1000，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN

名称	效果
C ファンネル	射击属性武器攻击伤害减少 1500，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN，效果随“X ラウンダ –”等级上升
ギラ – ガビット	射击属性武器攻击伤害减少 1250，气力 110 以上发动，发动时消费 5 点 EN，效果随“X ラウンダ –”等级上升
レギルスビット	射击属性武器攻击伤害减少 1500，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN，效果随“X ラウンダ –”等级上升
电磁シ – ルド	射击属性武器攻击伤害减少 1000，气力 110 以上发动，发动时消费 5 点 EN
フォ – ンファルシアバトン	全属性武器伤害减少 1300，气力 110 以上发动，发动时消费 5 点 EN
I フィ – ルド	射击属性武器攻击伤害减少 1500，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN
シ – ルド・ファンネル	射击属性武器攻击伤害减少 2000，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN
リフレクタ –・ビット	光线武器伤害减少 1300，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN
GN フィ – ルド	2000 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
GN ソ – ドビット	2500 以下伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 10 点 EN
GN ホルスタ – ビット	2000 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
オ – ラバリア	射击属性武器攻击伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN，效果随“オ – ラ力”等级上升
プロテクトシェ – ド	1500 以下射击属性武器攻击伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 10 点 EN
プロテクトウォ – ル	2000 以下射击属性武器攻击伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 10 点 EN
ゾンダ – バリア	1000 以下射击属性武器攻击伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN
ディスト – ションフィ – ルド	1500 以下光线属性武器攻击伤害无效化，2500 以下重力属性武器攻击伤害无效化，其他属性攻击伤害减少 1000，发动时消费 10 点 EN
时空歪曲场	1500 以下光线属性武器攻击伤害无效化，2500 以下重力属性武器攻击伤害无效化，其他属性攻击伤害减少 1000，发动时消费 10 点 EN
ピンポイントバリア	全属性武器伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
エネルギ – シ – ルド	全属性武器伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
フォ – ルドバリア	全属性武器伤害减少 1500，发动时消费 5 点 EN
ジェネレイティングア – マ –	全属性武器伤害减少 1500，发动时消费 10 点 EN
ハイパ – ブ – スト	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45%
オフ・シュ – ト	获得“分身回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45%
ホログラフィックカモフラ – ジュ	获得“透明化回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45%
量子ジャンプ	获得“量子化回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 40%
高速回避	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45%
跳跃	获得“跳跃回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 40%，可无视地形因素和无消耗进行移动
プリズミック・ハレ – ション	获得“特殊粒子回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 50%
HP 回复 L1	自军回合开始时回复 10% 的 HP
HP 回复 L2	自军回合开始时回复 20% 的 HP
HP 回复 L3	自军回合开始时回复 30% 的 HP
EN・MP 回复 L1	自军回合开始时回复 10% 的 EN・MP
EN・MP 回复 L2	自军回合开始时回复 20% 的 EN・MP
EN・MP 回复 L3	自军回合开始时回复 30% 的 EN・MP
GN ドライヴ TD	自军回合开始时回复 25% 的 EN
GN ドライヴ	自军回合开始时回复 20% 的 EN
GN ドライヴ〔T〕MD	自军回合开始时回复 20% 的 EN
GN ドライヴ〔T〕	自军回合开始时回复 15% 的 EN
重力波アンテナ	重力波ビ – ム范围内的机体自军回合开始时 EN 全回复
重力波ビ – ム	ナデシコ专有能力，可为搭载了重力波アンテナ能力的机体自动回复 EN
NT–D	ユニコ – ンガンダム的专有能力，气力在 130 以上时可通过指令改变形态，使用后不能回到原来的形态
觉醒	ユニコ – ンガンダム的专有能力，气力在 150 以上时可通过指令改变形态，使用后不能回到原来的形态
フルサイコ・フレ – ム	机体和武器性能上升，气力 130 以上、ニュ – タイプ等级 5 以上发动
サイコ・フレ – ム	机体和武器性能上升，气力 130 以上、ニュ – タイプ等级 5 以上发动
バイオセンサ –	机体和武器性能上升，气力 130 以上、ニュ – タイプ等级 5 以上发动

名称	效果
トランザム	移动力 +1，气力 130 以上发动
心の至宝	自军回合开始时回复 10 点 SP
力の至宝	气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍
全ての至宝	自军回合开始时回复 10 点 SP、10% 的 EN，气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍，受到伤害后回复 HP
境界の力	攻击伤害 1.1 倍，受到伤害 0.9 倍
境界の力（拟似）	气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍
融合 L1	敌方专用能力，攻击命中特定的目标时可同时减少其 EN 的 10%，当目标因该攻击 EN 为 0 时就会击坠
融合 L2	敌方专用能力，攻击命中特定的目标时可同时减少其 EN 的 20%，当目标因该攻击 EN 为 0 时就会击坠
指挥系统中枢	敌方专用能力，敌机体命中率上升，可重复
スペック低下无效	敌方专用能力，机体系的特殊效果武器的效果无效化，使用精神“直击”后也同样
オ－ルキャンセラ－	敌方专用能力，所有特殊效果武器的效果无效化，使用精神“直击”后也同样

特殊行动指令

单位名称	指令名	消耗	效果
ダブルオ－ライザ－	トランザムバ－スト	EN80	1 回合里范围内的敌方机师能力下降 20，我方机师能力上升 20
キャリア・ビ－グル	120mm 曲射炮	EN30	1 回合里范围内的敌机命中率和回避率下降 30%
骑士アレックス	ラビアム	MP50	范围内我方机体 HP 全回复
RVF–25 メサイア	复合センサ－	EN30	1 回合里范围内的敌机命中率和回避率下降 30%
ガオガイガ－	ディバイディングドライバ－	EN60	指定范围内我方单位地形适应上升到最高，敌方单位地形适应下降一个阶段
スタ－ガオガイガ－	ガトリングドライバ－	EN60	1 回合里范围内的敌机不能行动
マイクサウンダ－ス 13 世	ディスク P	EN30	范围内我方单位气力 +10
ビッグボルフォッグ	メルティングサイレン	EN30	1 回合里范围内敌机护罩和特殊装甲无效化
ダブルオ－クアンタ	クアンタムバ－スト	EN80	1 回合里范围内的敌方机师各能力 –30，我方机师能力 +30
YF–29 デュランダル F・SP	翼の舞	EN80	1 回合里范围内的敌机不能行动

技能道具一览

名称	效果
底力 Lv+1	特殊技能“底力”的等级上升 1
援护攻击 Lv+1	特殊技能“援护攻击”的等级上升 1
援护防御 Lv+1	特殊技能“援护防御”的等级上升 1
斗争心	习得特殊技能“斗争心”
气力限界突破	习得特殊技能“气力限界突破”
E セ－ブ	习得特殊技能“E セ－ブ”
B セ－ブ	习得特殊技能“B セ－ブ”
カウンタ－	习得特殊技能“カウンタ－”
见切り	习得特殊技能“见切り”
ガ－ド	习得特殊技能“ガ－ド”
ダッシュ	习得特殊技能“ダッシュ”
连续行动	习得特殊技能“连续行动”
全体攻击 Lv+1	特殊技能“全体攻击”的等级上升 1
ヒット＆アウエイ	习得特殊技能“ヒット＆アウエイ”
サイズ差无视	习得特殊技能“サイズ差无视”
インファイト Lv+1	特殊技能“インファイト”的等级上升 1
ガンファイト Lv+1	特殊技能“ガンファイト”的等级上升 1
修理スキル	习得特殊技能“修理スキル”
补给スキル	习得特殊技能“补给スキル”
SP アップ Lv+1	特殊技能“SP アップ”的等级上升 1
集中力 Lv+1	特殊技能“集中力”的等级上升 1
指挥 Lv+1	特殊技能“指挥”的等级上升 1
精神耐性	特殊技能“精神耐性”
ハ－フカット	被命中率在 30% 以下的攻击命中时，最终伤害变为 50%
海动直传格斗术	机师格斗 +10，防御・回避 +5
大河长官のゴルフクルブ	机师格斗 +10，技量・回避 +5
仁のテスト	机师格斗 +10，射击・命中 +5

名称	效果
国分寺ナナコのブロマイド	机师格斗 +10，回避・命中 +5
力の书	机师格斗 +10，防御・技量 +5
くろがね屋の温泉まんじゅう	机师格斗 +10，技量・命中 +5
超合金 Z 制つるはし	机师格斗 +10，防御・命中 +5
真上直传射击术	机师射击 +10，技量・命中 +5
マノン特制ドリンク	机师射击 +10，防御・命中 +5
魔法の书	机师射击 +10，防御・技量 +5
娘娘特制银河ラ－メン	机师射击 +10，格斗・命中 +5
ミ－ナのディスク	机师射击 +10，回避・命中 +5
映画「ソレスタルビ－イング」	机师射击 +10，技量・回避 +5
パトリックのナイトキャップ	机师射击 +10，防御・回避 +5
ジンネマンの缶ス－プ	机师防御 +10，射击・回避 +5
オトロのピサ	机师防御 +10，格斗・技量 +5
ポテトのポテチ	机师防御 +10，射击・命中 +5
ピュアシ－ルド	机师防御 +10，格斗・射击 +5
超合金ゲキ・ガンガ –3	机师防御 +10，格斗・回避 +5
技の书	机师防御 +10，射击・技量 +5
スカ－レット式骂り语录	机师防御 +10，格斗・命中 +5
教典「ホツ・マツアの教え」	机师技量 +10，防御・回避 +5
ダイナ－のコ－ヒ－	机师技量 +10，格斗・命中 +5
キオの携带ゲ－ム机	机师技量 +10，回避・命中 +5
ホウメイ特制火星井	机师技量 +10，格斗・射击 +5
アイシャ特制パインサラダ	机师技量 +10，射击・防御 +5
エルカの干物	机师技量 +10，格斗・回避 +5

名称	效果
ピギ－ちゃんのロボオイル	机师技量 +10，防御・命中 +5
ランカのディスク	机师回避 +10，射击・命中 +5
ウサたんめいぐるみ	机师回避 +10，射击・技量 +5
1／1チャム人形	机师回避 +10，格斗・命中 +5
なないろニンジン	机师回避 +10，防御・技量 +5
バランタイト	机师回避 +10，格斗・射击 +5
マ－ダル入浴セット	机师回避 +10，技量・命中 +5
黑骑士の假面	机师回避 +10，格斗・技量 +5
シェリルのディスク	机师命中 +10，射击・回避 +5
インダストリアル7のホットドッグ	机师命中 +10，技量・回避 +5
ラジロボががが つち	机师命中 +10，格斗・防御 +5
娘娘特制まぐろ馒	机师命中 +10，射击・防御 +5
ミシエルのメガネ	机师命中 +10，射击・技量 +5
ナト－ラお绘かきセット	机师命中 +10，防御・回避 +5
勉の勉强メガネ	机师命中 +10，格斗・技量 +5
アタツカ－※	习得特殊技能“アタツカ－”
サポ－タ－※	习得特殊技能“サポ－タ－”
SP 回复 ※	习得特殊技能“SP 回复”
改造スキル ※	习得特殊技能“改造スキル”

名称	效果
距离补正无效 ※	习得特殊技能“距离补正无效”
移动＋资金 ※	习得特殊技能“移动＋资金”
移动＋精神 ※	习得特殊技能“移动＋精神”
完全防御 ※	习得特殊技能“完全防御”
剑豪 ※	习得特殊技能“剑豪”
铳の名手 ※	习得特殊技能“铳の名手”
先手必胜 ※	习得特殊技能“先手必胜”
气力觉醒 ※	习得特殊技能“气力觉醒”
精密攻击 ※	习得特殊技能“精密攻击”
气力＋攻击 ※	习得特殊技能“气力＋攻击”
气力＋防御 ※	习得特殊技能“气力＋防御”
强运 ※	习得特殊技能“强运”
ガンバリ屋 ※	习得特殊技能“ガンバリ屋”
地形适应上升 ※	习得特殊技能“地形适应上升”
修理装置搭载 ※	习得特殊技能“修理装置搭载”
补给装置搭载 ※	习得特殊技能“补给装置搭载”
连续タ－ゲット无效 ※	习得特殊技能“连续タ－ゲット无效”
心の辉石 ※	机师全能力 +15
予知 ※	习得特殊技能“予知”
强袭 ※	习得特殊技能“强袭”

注：带 ※ 标志的为隐藏部件，需要隐藏角色加入、完成特定的残局机战 / 特殊关卡才能获得。

机师技能一览

泛用技能

名称	效果
底力	随机体 HP 减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升
援护攻击	为相邻的 SU 进行援护攻击，技能等级决定援护的次数，并且攻击力和命中率也会随等级增加而提高
援护防御	为相邻的 SU 进行援护防御，技能等级决定援护的次数
斗争心	出击时气力 +5
气力限界突破	气力上限变为 170
E セ－ブ	武器的消费 EN 变为 80%
B セ－ブ	武器的弹数变为 1.5 倍（小数点后面舍去）
カウンタ－	在敌人攻击前先进行反击，PU 中只要有一架机发动就算都发动，发动几率根据与对手的技量差而定
见切り	气力 130 以上时最终命中率、回避率、会心率 +10%
ガ－ド	气力 130 以上时受到攻击的最终伤害变为 80%
ダッシュ	机体移动力 +1，气力 130 以上时 +2
连续行动	SU 专用技能，气力 130 以上时击破敌机可再行动一次（1 回合发动一次）
全体攻击	SU 专用技能，可同时攻击 PU 的两架敌机，攻击力随技能等级提升
ヒット＆アウエイ	可攻击后再移动
サイズ差无视	无视体积补正带来的命中减少和伤害减少
インファイト	格斗武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
ガンファイト	射击武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
修理スキル	修理的 HP 回复量变为 1.5 倍，修理范围加一格
补给スキル	补给机体可以移动后再补给
SP アップ	最大 SP 上升，效果随技能等级提升
集中力	精神消耗的 SP 减少，效果随技能等级提升
指挥	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，离技能持有者越近效果越高，技能等级越高指挥范围越大
精神耐性	能力低下、行动不能、气力低下和 SP 低下无效化
トップエ－ス	我方击坠数前三位机师的专用技能，战斗获得资金变为 1.2 倍

专用技能

名称	效果
2 回行动	一回合可进行 2 次行动
オ－ラ力	回避率、特定武器攻击力和防护罩效果上升，效果随技能等级提升
圣战士	对敌人造成的最终伤害增加 10%，气力 130 以上发动
光の骑士	气力 130 以上时攻击力和防御力 1.1 倍，无视体积补正带来的命中减少和伤害减少
骑士	气力 130 以上时发动，命中、回避、会心率随气力上升而增加
ゼノンの魂	气力 130 以上时发动，攻击伤害上升 10%
地球防卫组	命中、回避、会心率、EN 回复率上升，效果随技能等级提升
勇者	命中、回避、会心率、装甲值上升，效果随技能等级提升
ニュ－タイプ	命中率、回避率、会心率、新人类专用武器射程上升，效果随技能等级提升

名称	效果
强化人间	命中率、回避率、会心率、强化人间专用武器射程上升，效果随技能等级提升
X ラウンダ－	命中率、回避率、ファンネル・ビット系护罩效果上升，效果随技能等级提升
プレッシャ－	对一定范围内技量比自己低的敌人攻击力上升、敌人对自己的伤害减少，范围和效果随技能等级提升
ス－パ－パイロット	命中率、回避率、特殊回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动
IFS	机师能力随气力上升而增加
イノベイタ－	命中率、回避率、特殊回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动
イノベイド	命中率、回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动
超兵	命中率、回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动

隐藏道具习得技能

名称	效果
アタッカ－	气力 130 以上攻击力 1.2 倍
サポ－タ－	援护攻击的攻击力以及援护防御的防御力 1.2 倍
SP 回复	每回合回复 10 点 SP
改造スキル	机体、武器改造费用减少 20%
距离补正无效	不会因攻击距离补正而导致命中率下降
移动 + 资金	每移动 1 格资金 +100
移动 + 精神	每移动 1 格 SP 回复 1
完全防御	使用盾牌的防御变为 100% 发动
剑豪	“切り拂い”的发动几率变为 100%
铳の名手	“击ち落とし”的发动几率变为 100%
先手必胜	“カウンタ－”的发动几率变为 100%

名称	效果
气力觉醒	气力上限变为 200
精密攻击	会心发动时伤害变为 1.5 倍
气力 + 攻击	气力上升时攻击力大幅上升
气力 + 防御	气力上升时防御力大幅上升
强运	获得资金 1.2 倍
ガンバリ屋	获得经验值 1.5 倍
地形适应上升	机体和武器的地形适应上升 1 阶段
修理装置搭载	没有修理装置的机体搭载修理装置
补给装置搭载	没有补给装置的机体搭载补给装置
连续タ－ゲット无效	技能持有者不会因连续目标补正导致回避率减少
强袭	每回合使用精神“突击”
予知	每回合使用精神“ひらめき”

战斗记录

编号	名称	达成方法	获得部队点数
1	战いの始まり	开始游戏	100
2	ゲ－ムクリア	游戏通关	500
3	シナリオコンプリ－ト	完成关卡路线图	1000
4	ノ－リトライプレイ	Game Over 后不接关（不选リトライ）的情况下通关游戏	1000
5	エ－スパイロット	1 名机师达成 ACE	100
6	エ－スパイロット部队	20 名机师达成 ACE	500
7	ス－パ－エ－ス	1 名机师的击坠数在 200 机以上	100
8	ス－パ－エ－ス部队	10 名机师的击坠数在 200 机以上	500
9	エ－スヒロイン	1 名女性机师达成 ACE	100
10	エ－スヒロイン部队	10 名女性机师达成 ACE	500
11	エ－ス舰长	战舰舰长达成 ACE	100
12	ダメ－ジ 1 万 OVER	1 次战斗给予 1 架敌机 1 万以上伤害	100
13	ダメ－ジ 3 万 OVER	1 次战斗给予 1 架敌机 3 万以上伤害	500
14	ダメ－ジ 5 万 OVER	1 次战斗给予 1 架敌机 5 万以上伤害	1000
15	も、もうちょい…	将敌人的 HP 削减到个位数	500
16	あ、あぶねぇ…	我方的 HP 被削减到个位数	500
17	一网打尽	地图武器一次攻击 10 架以上敌机	500
18	一石二鸟	全体攻击击坠敌方 PU	100
19	一骑当千	1 架机在 1 关里击坠 15 架敌机	100
20	击坠され王	1 关里被击坠 5 架以上机体	100
21	ス－パ－スナイパ－	命中 15 格开外的敌机	100
22	韦驮天	一次移动 20 格以上	100
23	追い打ちエ－ス	单一机体 1 关里进行 10 次以上援护攻击	100
24	身代わりエ－ス	单一机体 1 关里进行 10 次以上援护防御	100
25	3 回行动！？	单一机体 1 回合里行动 3 次	100
26	格纳库パンパン？	一艘战舰装载 20 架以上机体	100
27	スペシャルコマンド	使用特殊行动指令	100
28	全精神コマンド	1 关里使用过所有种类的精神指令	1000
29	爱の传道师	1 关里使用过 10 次“爱”	500
30	热血部队	1 关里使用“热血”击坠 15 架以上敌机	500
31	フル改造	1 架机体的能力和武器全 10 段改造	500
32	ゲ－ムオ－バ－	Game Over	100
33	ブレイクタイム	观看中断存档后结束游戏的对话	100
34	战士の休息	观看过 10 种中断存档后结束游戏的对话	500

编号	名称	达成方法	获得部队点数
35	部队の休息	观看过 30 种中断存档后结束游戏的对话	1000
36	总プレイ时间 10 时间达成	总游戏时间超过 10 小时	100
37	总プレイ时间 30 时间达成	总游戏时间超过 30 小时	100
38	总プレイ时间 50 时间达成	总游戏时间超过 50 小时	500
39	总プレイ时间 100 时间达成	总游戏时间超过 100 小时	1000
40	总击坠数 1000 机达成	总击坠数超过 1000 机	100
41	总击坠数 3000 机达成	总击坠数超过 3000 机	100
42	总击坠数 5000 机达成	总击坠数超过 5000 机	500
43	总击坠数 10000 机达成	总击坠数超过 10000 机	1000
44	总移动距离 10000 マス达成	总移动距离超过 10000 格	100
45	总移动距离 30000 マス达成	总移动距离超过 30000 格	100
46	总移动距离 50000 マス达成	总移动距离超过 50000 格	500
47	总移动距离 100000 マス达成	总移动距离超过 100000 格	1000
48	总获得资金 500 万达成	总获得资金超过 500 万	100
49	总获得资金 1000 万达成	总获得资金超过 1000 万	500
50	总获得资金 3000 万达成	总获得资金超过 3000 万	1000

关卡攻略

流程表

话数	名称	
第 1 话	动き出す运命	
第 2 话	决意！引き继がれる意志	
第 3 话	ニュ－ヤ－ク サスペンス	
第 4 话	ミッシング・イグジステンス	
第 5 话	始まりの钟	
第 6 话	绝对无敌の合体ロボ	
第 7 话	君が守りたい“何か”	
分支	ナデシコと共に月へ向かう（A 路线）	オリバ－ノ－ツへ向かう（B 路线）
第 8 话	月面の邂逅	じいちゃんのガンダム
第 9 话	激突するユニコ－ン	守れ！子供达の战い
第 10 话	皇の浮上	
第 11 话	巨神との出会い	
第 12 话	それぞれの决意	
第 13 话	ガリアンの目觉め	
第 14 话	无重力の谷	
第 15 话	宇宙を吹き拔ける风	
第 16 话	冰点下での再会	
第 17 话	みんなの心をひとつにしろ！	
分支	ELS 移送の护卫に协力する（A 路线）	日本での防卫任务に就く（B 路线）
第 18 话	意思を持った生命体	爱憎！残された大切な者！
第 19 话	历史の里に消えた者达	亲と子
第 20 话	ロストロウランに散る	正しき者达
第 21 话	胁威！古代ミケ－ネの遗产！	
第 22 话	「忘れちゃいけない」温かさ？	
第 23 话	时の扉	
第 24 话	青き巨神と赤き巨神	
第 25 话	虹を见た日	
第 26 话	三つの星が集う时	
第 27 话	暗黑の大决战	
第 28 话	友	
第 29 话	再会、そして别れ	
分支	キオ达の救出作战に同行する（A 路线）	ボストンの解放作战に同行する（B 路线）
第 30 话	惑星に响く歌声	灼热のユニオン
第 31 话	生きる愿い、宇宙に流れる	devil cross kaiser

第 32 话	対の兽と光	
第 33 话	AEU 战线	
第 34 话	少年达の决意、新たなる力と共に	
第 35 话	巨神と子供达	
第 36 话	光る岛	
第 37 话	降临！大いなる神の化身！	
第 38 话	たったひとつの望み	
第 39 话	どこにでもある「正义」	
第 40 话	それぞれにとって大事なモノ	
第 41 话	君の中の英雄	
第 42 话	银河を系ぐ歌声	
第 43 话	Trailblazer	
第 44 话	光の骑士	
第 45 话	传说の光芒	
第 46 话	心	
第 47 话	自分达の信じるモノの为に！	
最终话	君と共に	受け継がれた未来

注：“受け継がれた未来”为隐藏最终话，目前该关的进入条件尚未明确，待条件判明后会在以后的研究部分补完。

第1话 动き出す运命

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	1000
技能道具	インファイト Lv+1
部队点数	100

开场只有主角机 1 台机体，由于命中回避不是很理想，需要借助精神“集中”或地形效果来提升。击坠 2 台敌机之后，地图上方会有敌方增援出现，不过勇者王ガオガイガ－也会赶来，实力很强，上侧的敌人交给他即可。主角机继续挂精神对付下侧敌人，全灭敌人后即可过关。



前注意让主力对自身使用精神“不屈”。BOSS 的经验值较高，记得让需要培育的机师挂上“应援”后再将其击坠。

第2话 决意！引き継がれる意志

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	2000
技能道具	ガンファイト Lv+1
部队点数	100

初期我方有マジンガ－Z、ガオガイガ－、ビュ－ナス A 三台机体，敌人不是很强，可以主动向下推进。第三回合时敌方增援出现，我方也会有主角机进行增援。敌人的数量看似很多，不过我方主力提升气力后基本能够做到一击击坠 1 台，注意用ビュ－ナス A 的“修理”为其他机体进行回复。BOSS 的 HP 为 24000，不过装甲值不是很高，并且不会逃跑，可以在清理完杂兵后对其围攻，攻击

第3话 ニュ-ヤ-ク サスペンス

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. ダブルオ－ライザ－被击坠 2. 我方任意机体被击坠（第 2 回合后）

过关奖励	
资金	3000
技能道具	援护攻击 Lv+1
部队点数	100

初期只有ダブルオ－ライザ－，不过其回避率很高，就算不挂“集中”也很难被打到，直接冲向敌人即可。击坠 4 台敌机后，敌我双方增援在地图上侧登场，下方的バッ可以让ダブルオ－ライザ－清理干净，之后专心对付增援的 AIF–9V 即可，它们 HP 较少，不过回避较高，建议多使用“集中”、“必中”来提升我方的命中率。

第4话 ミッシング・イグジステンス

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	4000
技能道具	インファイト Lv+1
部队点数	100

本关的地形为宇宙，开场时 VF-19 **エクスカリバ-F**、YF-25 **プロフェシ-F** 即会加入，它们在变成机器人形态时战斗力较强，飞机形态用来赶路会比较好。初期的原创系敌人具备特殊能力“**スペック**低下无效”，能够免疫各种特殊效果，不过依然对我方构不成威胁。第三回合时，这群敌人会撤退，**バジュラ**会作为敌方登场，不过**アルト**也会驾驶 YF-29 增援我方，他离敌方的位置较近，可以先向下与大部队汇合。敌人整体实力不强，驱逐舰**バジュラ**的 HP 较高，可以留到最后再击坠。



第5话 始まりの钟

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ザムドラ－ク（敌方增援登场后）
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	5000
技能道具	ガンファイト Lv+1
部队点数	100

初期敌人位于地图上方，由于会在第三回合撤退，而且还会有友军 NPC 与我方抢人头，因此开场就要迅速向上推进，争取获得更多的金钱和经验，主角的“加速”精神也可以用上。初期敌人撤退后会有敌方增援在上侧和下侧登场，将**ザムドラ－ク**的 HP 削弱至一定程度后，**ナデシコ**会率领 4 台**エスバリア**增援我方，用它们清理杂兵十分轻松。**ザムドラ－ク**的 HP 有 35000，不过他在 HP 低于 10500 时就会撤退，本关也只需将其击坠就能过关，注意其具备减轻射击武器伤害的特殊能力。想要将**ザムドラ－ク**击坠的话，可以将它的 HP 削弱至 10500 附近，依靠**ガオガイガ－**的大招再配合**マジンガ－Z** 的援护攻击将其轰杀。



第6话 绝对无敌の合体ロボ

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠 1 台原种（胜利条件 1 达成后）
败北条件	我方任意机体被击坠

过关奖励	
资金	6000
技能道具	援护防御 Lv+1 、底力 Lv+1
部队点数	100

我方全员在开场时 HP、EN 只有一半，敌人位于地图下方，可以先按兵不动，优先利用“修理”、“补给”能力回复我方的状态。本关的敌人具备 HP、EN 回复能力，而且武器都具备能力值下降效果，所以尽量在我方回合逐个击坠，并且让回避率较高的真实系机体上前吸引火力。第三回合时敌方增援出现，我方也会有**ライジンオ－**救场，虽然**ライジンオ－**实力强劲，但毕竟是回避率不高的超级系，因此要利用“加速”尽快与我方大部队汇合，之后利用上文的打法慢慢清理敌人即可。

全灭初期敌人后，会有 3 台原种登场，它们的 HP 有 12000，而且具备减伤和 HP 回复的能力，不过好在只需击坠 1 台即可过关，在我方回合用大招对其中 1 台集火便可。

第7话 君が守りたい“何が”

胜利条件	1. 击坠マジン或テツジン 2. 击坠マジン（テツジン）（胜利条件 1 达成后）
败北条件	我方战舰被击坠

过关奖励	
资金	7000
技能道具	インファイト Lv+1 、SP アップ Lv+1
部队点数	100

本关开始能够使用搭档系统，我方机体均是组队出场，不过**ガオガイガ－**并没有出击。敌人的数量较多，并具备减伤的特殊能

力，优先攻击组队的敌人，再集火那些单体的杂兵。**マジン**或**テツジン**都具备特殊回避能力“跳跃”，优先集中火力攻击其中1台，争取在其气力到达130前击坠它，之后会触发剧情，**ガオガイガ－**出击，之后可以利用**ガオガイガ－**的特殊能力降低敌方的地形适应性，然后优先清理杂兵，最后将剩下的1台BOSS机击坠即可过关。本关结束后会出现分支选项，选择“**ナデシコと共に月へ向かう**”进入路线A，选择“**オリバ－ノ－ツへ向かうル－ト**”进入路线B。

第8话A 月面の邂逅

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ダイマジン（增援登场后）
败北条件	1. 我方任意机体被击坠 2. アキト被击坠（增援登场后） 3. 我方战舰被击坠（增援登场后）

过关奖励	
资金	8000
技能道具	ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1
部队点数	100

初期我方只有两架机，让两人加了“集中”后积极反击，只要击坠4架敌机，敌我双方增援就会登场。注意击坠敌增援里的**ダイマジン**就会过关，要经验和资金的话可以先把杂兵全灭。注意BOSS有地图武器，清理杂兵时要避免进入其地图武器的范围。

第8话B じいちゃんのガンダム

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ギラ－ガ（ギラ－ガ登场后）
败北条件	1. 我方任意机体被击坠 2. 敌方机体到达指定位置 3. 我方战舰被击坠（敌方增援登场后）

过关奖励	
资金	8000
技能道具	ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1
部队点数	100

本关为常规的防卫战，防止敌人入侵的地点位于地图的最左侧，总体而言没什么难度，优先击破敌方冲在最前的单位即可，注意利用全体攻击来对付敌方的组队单位。击破一定数量的敌人后会有敌方增援出现，此时我方战舰也完成了出击，让战舰迅速与我方大部队汇合。再击破一定数量的敌人后**ギラ－ガ**就会出现，他会主动向我方进攻，伤害高且具备全体攻击能力，注意用精神回避他的攻击，虽然他的HP高达40000，不过也经不住我方主力的几轮围攻，将其击破就能过关，在此之前可以把杂兵都清理干净，记得让我方主力来收人头。

第9话A 激突するユニコ－ン

胜利条件	1. ユニコ－ンガンダム到达指定地点 2. 击坠ユニコ－ンガンダム（增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 剑士ゼ－タ被击坠 3. ダブルオ－ライザ－、剑士ゼ－タ被击坠（增援登场后）

过关奖励	
资金	9000
技能道具	援护攻击 Lv+1、底力 Lv+1
部队点数	100

由于**ユニコ－ンガンダム**要赶往下方的指定区域，其他机体可以为其殿后。达成初期胜利条件后敌我方增援登场，同时**ユニコ－ンガンダム**变成第三方单位，由于敌方也会攻击**ユニコ－ンガンダム**，在我方回合结束时最好不要在其附近留下残血的敌机，以免被抢人头，等把杂兵清理完后再击坠**ユニコ－ンガンダム**过关。另外敌方的**クシャトリヤ**被击坠会无限复活，无视即可。

第9话B 守れ！子供达の战い

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. ライジンオ－、ガンダム AGE–3 被击坠 2. 我方战舰被击坠

过关奖励	
资金	8000
技能道具	援护攻击 Lv+1、底力 Lv+1
部队点数	100

常规的推进战，敌人在第三回合会有增援，我方会受到两方的夹击。好在都是一些老面孔，也没有组队出现的杂兵，集中火力逐个击破即可，注意将水中的机体引上岸再打。击破一定数量的杂兵后会触发剧情，**ガンダム** AGE–3会追加新武器。本关击破**ダナジン**即可过关，不过他的HP有30000，而且命中、回避较高，建议把杂兵清理干净后再利用精神集中火力对付。



皇の浮上

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ビルバイン被击坠（增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
娘娘特制银河ラ－メン	ゼット
黑骑士の假面	黑骑士

过关奖励	
资金	10000
技能道具	インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1
部队点数	100

本关敌人的数量较多，并且均具备特殊能力“**オ－ラバリア**”，能够减轻射击系武器伤害，所以要尽量与敌人贴身进行格斗战，注意使用精神保证我方的续战能力。击坠一定数量的杂兵后敌我双方都会有增援出现，其中**ビルバイン**、**ダンバイン**都属于高回避的格斗机，并且能使用格斗武器进行全体攻击，可以成为本战清理杂兵的主力。**グラン・ガラン**不仅拥有强力地图炮，而且也自带“**オ－ラバリア**”，用来吸引火力完全不成问题。两台 BOSS 机的 HP 均在 30000 以上，并且均带有“**オ－ラバリア**”，可以让拥有格斗系大招的机体配合精神集火输出。

第11话

巨神との出会い

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 骑士ガンダム被击坠 2. ゴ－グ被击坠（增援登场后） 3. 我方战舰被击坠（增援登场后）

过关奖励	
资金	11000
技能道具	ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1、ヒット＆アウェイ
部队点数	100

开场需要用骑士**ガンダム**以寡敌众，虽然它的回避很高，不过 HP 实在太少，所以还是挂上“集中”比较保险。击坠两台敌机后触发剧情，**ゴ－グ**会作为友军 NPC 登场，同时我方大部队也会赶到。此时骑士**ガンダム**会处于敌人的包围之中，不过它依然能靠“集中”配合高回避撑过去。反而主动向敌人进攻的**ゴ－グ**会比较危险，为了确保其安全，我方大部队必须全力清理其周围的敌人，注意下侧的敌人会与上侧的敌人互相交火，下侧的敌人较脆，不想损失经验与钱的玩家可以优先击坠下侧敌人，之后再扫清余下的敌人过关。

第12话

それぞれの决意

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ファルセイバ－被击坠（增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
オトロのピザ	ロッド

过关奖励	
资金	12000
技能道具	援护防御 Lv+1、指挥 Lv+1、カウンタ－
部队点数	100

本关的敌人都比较好对付，一路团推即可，消灭一定数量的敌人后**リディ**会驾驶**デルタプラス**加入我方，虽然机体初期就是 5 改状态，但是考虑到他会离队一段时间，还是尽量不要让他抢人头。初期敌人被消灭后，左上和右下都会有敌方增援登场，不过依然不是很强，BOSS 也很好对付，更何况我方还有增援赶来，慢慢清理完敌人后即可过关。

第13话

ガリアンの目覚め

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ハイ・シャルタット用ウインガル・ジ－（增援登场后）
败北条件	1. 骑士アレックス、ゴ－グ、デルタプラス被击坠 2. 我方战舰被击坠（增援登场后） 3. ガリアン、VF-25F 被击坠（增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
スカ－レット式骂り语录	ハイ

过关奖励	
资金	13000
技能道具	インファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、ガ－ド
部队点数	100

本关开始“战术指挥”系统开放，本关的战术指挥固定为骑士**アレックス**。初期我方只有 3 机，不过有 5 改的**デルタプラス**，以及拥有回复魔法的骑士**アレックス**，对付初期的敌人不成问题。敌全灭后敌我双方的大部队都会赶来，同时**ガリアン**加入我方。让初始的 3 机与我方大部队汇合，之后向下团推即可，杂兵的实力依然不强。本关只需击坠 BOSS 即可过关，别忘了在此之前把杂

兵清理干净。在本关中变为敌方的ルカ、クラン位于地图最后方，可以优先击坠其中1台赚取经验，他们其中一人被击坠后，另外一人也会撤退。

第14话 无重力の谷

胜利条件	1. 经过4回合 2. 敌全灭（增援登场后）
败北条件	1. 骑士ガンダム被击坠 2. 我方战舰被击坠（增援登场后）

过关奖励	
资金	14000
技能道具	ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、ダッシュ
部队点数	100

本关的地形是宇宙，需要换装的机体记得换上宇宙装出战。开场再次用骑士ガンダム开无双，挂上“集中”直接往前冲即可，无视BOSS直接清理杂兵，杂兵在被全灭后还会进行增援，可以在四回合的期限内多刷一点钱。第四回合触发剧情，敌人在左侧增援，同时我方大部队在右侧登场，ルカ、クラン与其他《超时空要塞F》中的角色也会加入我方。魔霸会暂时作为友军NPC加入，不过注意他的HP很高，实力也很强，敌人会优先盯着他打，抢人头功力着实高超，所以在第四回合开始时我方就要挂上“加速”或“追风”往杂兵堆里冲，并且优先用地图炮收人头。



第15话 宇宙を吹き抜ける风

胜利条件	1.3回合内保护RVF-25不被击坠 2. 敌全灭（第四回合）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 指挥战车被击坠 3. ファルセイバー、ガリアン被击坠 4.VF-25F、RVF-25被击坠 5. ファルセイバー被击坠（第四回合）

可获得道具	
名称	掉落者
エルカの干物	ハイ

过关奖励	
资金	15000
技能道具	援护攻击 Lv+1、SP アップ Lv+1、见切り
部队点数	100

本关的敌人数量非常多，每一回合都会有敌方增援登场，并且有不上的BOSS级敌人，所以会是一场持久战。利用地图炮和全体攻击能够有效提高清理杂兵的效率，与败北条件相关的机体记得不要冲得太前，可以让回避较高的机体上前吸引火力。消灭一定数量的敌人后，地图左侧会有两台BOSS机登场，他们的HP都高达50000，可以先不理会。第三回合结束后触发剧情，敌方增援会停止。此时地图上除了杂兵外应该还有5台BOSS机和3台HP较高的指挥战车，建议从HP较低的开始逐个击破，借助超级系主力的大招以及账面伤害较高的合体技，一回合击破一到两台还是没问题的。本关的BOSS都不会主动撤退，所以没有必要控血，全力输出即可。

第16话 冰点下での再会

胜利条件	1. 到达指定区域 2. 敌全灭（胜利条件1达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 斗士ダブルゼータ被击坠 3. キングジェイダー、ガオガイガー被击坠 4. キングジェイダー被击坠(胜利条件1达成后)

过关奖励	
资金	16000
技能道具	インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、斗争心、Eセーブ
部队点数	100

我方除了斗士ダブルゼータ、キングジェイダー以外，其他机体的HP、EN在开场都处于一半的状态，而且キングジェイダー在初期还不能行动。敌人的数量看似很多，不过实力很弱，基本构不成威胁。由于达成初始胜利条件后，初期的敌人并不会消失，所以建议在到达指定区域前先清理一下敌人，或者干脆把初始的敌人全灭。达成初期胜利条件后敌我双方都会有增援出现，不过我方增援十分强力，而敌方依然是一堆杂兵，不足为惧，将增援清理干净后即可过关。

第17话
みんなの心をひとつにしろ！

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ファルセイバ－被击坠 3. ライジンオ－被击坠

过关奖励	
资金	17000
技能道具	ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、连续行动、Bセ－ブ
部队点数	100

将初期敌人全灭后下方会出现敌增援，此时可以派一部分主力向下推进。下侧的敌人 HP 相较之前的要高出不少，而且具备降低我方能力的特效武器，需要小心应付。消灭一定数量的敌人后，上侧会出现敌方增援，剧情后**ユキ**会作为副驾驶登上主角机**ファルセイバ－**。BOSS 的 HP 有 50000，不过也经不起合体攻击的轮番轰炸，可以考虑优先击破，这样就能让主角机追加新武器。之后兵分两路清理杂兵，上方的敌人数量不少，但实际很弱，清理后即可过关。本关结束后会出现分支选项，选择“ELS 移送の护卫に协力する”进入路线 A，选择“日本での防卫任务に就く”进入路线 B。

第18话A
意志を持った生命体

胜利条件	1. 击破デンジン 2. 击破ザムドラ－グ（增援登场后）
败北条件	1. 敌方入侵指定区域 2. 我方战舰被击坠 3. ガンダム AGE–3 被击坠

过关奖励	
资金	18000
技能道具	援护防御 Lv+1、SP アップ Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破
部队点数	100

完成初期的胜利条件后地图右下方会出现敌增援，所以一开始对付初期敌人时不能全军压上，要让部分机体留守在指定区域周围。将敌增援削减到一定数量以下后地图右上还会追加一批增援，不过这时我方大部队也基本回防了，合流后很快就能将杂兵清完，当然想省事也可以击破**ザムドラ－グ**过关，**ザムドラ－グ**的 HP 只有 3 万多，并不难打。

第18话B
爱憎！残された大切な者！

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ドナウ α1（达成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 敌方机体到达シュトロハイムの城 3. マジンガ –Z 被击坠

过关奖励	
资金	18000
技能道具	援护防御 Lv+1、SP アップ Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破
部队点数	100

本关开始前可以先着重改造一下**マジンカイザ** –SKL，开场后**マジンカイザ** –SKL 独自 1 机位于地图上侧，先不要让其移动。我方大部队可以一边向上移动，一边清除杂兵。由于消灭一定数量杂兵后就会有敌方增援在地图上侧出现，而**マジンカイザ** –SKL 可能抵挡不了，所以先不要过多地击坠敌机，待我方大部队全部移动至地图上侧后再开始清理。如果不慎触发了敌方增援也不要紧，改造过的**マジンカイザ** –SKL 也有实力独自抵挡增援的敌人，不过要每回合使用“ド根性”来回复 HP。把地图上的敌人全灭后，**ドナウ** α1 会出现，同时在地图左右两侧各会有 4 队敌方增援，**マジンガ** –Z 则会增援我方。**ドナウ** α1 的 HP 为 45000，没有任何特殊能力，用大招集火就能轻松击坠，在此之前记得先清理掉两侧的杂兵。



第19话A
历史の里に消えた者达

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ジャンブロ（增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ダブルオ－ライザ－被击坠 3. ガンダム AGE–3 被击坠

过关奖励	
资金	19000
技能道具	インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视
部队点数	100

将初期敌人的数量削减到一定以下后地图左边出现敌增援，其中作为击坠目标的ジャンブロ会每回合使用“不屈”和“铁壁”，需要先将ファット・アンクル改击坠后才会停止使用精神，不过ファット・アンクル改位于ジャンブロ的后方，得顶着的敌人的火力接近，特别要注意的是ジャンブロ的地图武器。

第19话B 亲と子

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ハイパ－レプラガ－ン（レプラガ－ン被击坠1次后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガリアン、ダンバイン被击坠 3. ガリアン被击坠（レプラガ－ン被击坠1次后）

过关奖励	
资金	19000
技能道具	インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视
部队点数	100

本关是一场持久战，初期场上就有3台BOSS机，优先清理杂兵积攒气力，用マイクサウンダ－ス13世的特殊行动指令“ディスクP”为我方提升气力也是个不错的选择。最上方的战舰不仅HP有80000，而且拥有强力地图炮，可以先不理会。击破ハイ后敌方就会出现增援，可以把他留到除了战舰以外最后解决。敌全灭后ジェリル会率领杂兵增援，优先把杂兵清理干净。ジェリル驾驶的机体HP不算高，建议用格斗武器对付她，她在被打倒后会复活一次，并且带来另一批增援，注意在此之前留存实力。ハイパ－レプラガ－ン每回合都会附加“魂”与“铁壁”的状态，我方的攻击基本每次只能对其造成1000多伤害，所以最好留到最后对付。清理完杂兵后，就只需要击坠ハイパ－レプラガ－ン即可过关。ハイパ－レプラガ－ン的HP被削减到39000以下时会触发剧情，ショウ会换乘ビルバイン出击，ハイパ－レプラガ－ン的HP也会被削弱至27500，之后只需要用大招全力对其集火输出就能过关。



第20话A ロストロウランに散る

胜利条件	1. 敌全灭 2. 我方单位到达指定地点（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガンダムAGE-3、ユニコ－ンガンダム被击坠 3. 经过5个回合（完成胜利条件1后）

过关奖励	
资金	20000
技能道具	ガンファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ガ－ド、精神耐性
部队点数	100

这关的地图有不少水地形，最好在小队里都配备一架可以飞行的机体用来赶路，还要注意战斗途中地图左边和右边会先后出现一次敌增援。BOSS之一的ギラ－ガ有减轻射击攻击伤害的护罩，用有强力格斗武器的机体来打会比较有效率，如主角机、剑士ゼ－タ或エステバリス等。敌全灭后地图四个角会出现指定区域，需要我方机体5个回合内到达，不过由于有敌人守着，怕来不及的话可以在前期的战斗时留一架残血的敌机不打，等我方就位后再触发胜利条件2，这样就可省下赶路的回合。

第20话B 正しき者达

胜利条件	1. 击坠斗士ダブルゼ－タ或法术士ニユ－ 2. 敌全灭（胜利条件1达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ライジンオ－被击坠 3. キングジェイダ－被击坠（胜利条件1达成后）

过关奖励	
资金	20000
技能道具	ガンファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ガ－ド、精神耐性
部队点数	100

优先全灭初期的杂兵后，再击坠斗士ダブルゼ－タ或法术士ニユ－中的任意1机，触发剧情后敌我双方都会有增援赶到。增援的杂兵看似很多，也只是HP稍高而已，多利用地图炮和强力单机的全体攻击，两回合就能搞定过关。

第21话 胁威！古代ミケ-ネの遗产！

胜利条件	击坠アイアカイザ－
败北条件	1. 我方任意机体被击坠 2. ブル－ヴィクタ－被击坠 3. 我方战舰被击坠（增援登场后） 4. ファルセイバ－、マジンガ–Z 被击坠（增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
くろがね屋の温泉まんじゅう	ケドラ

过关奖励	
资金	21000
技能道具	援护攻击 Lv+1、全体攻击 Lv+1、ダッシュ、ハ－フカット
部队点数	100

本关ブル－ヴィクタ－会暂时成为友军 NPC，开场我方只有两架机，不过ブル－ヴィクタ－的实力强劲，能够分担不少伤害，让主角机配合精神“顺应”、“正义”和“集中”也能轻松应对敌人，尽量从ブル－ヴィクタ－手里多抢点经验吧。初期的杂兵是会无限增援的，不过第三回合就会触发剧情，之后敌我双方增援登场，此时可以让ファルセイバ－、マジンガ–Z 与我方大部队汇合。大部队向上推进，优先对付左侧ブル－ヴィクタ－周围的敌兵，アイアカイザ－的 HP 只有 50000，而且它会和ブル－ヴィクタ－互相战斗，我方清理完杂兵后能够轻松将其击破。



第22话 「忘れちゃいけない」温かさ?

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ジャ－クサタン（增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. エステバリス（アキト）被击坠 3. ユニコ－ガンダム、ライジンオ－被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
娘娘特制まぐろ馒	ベルゼブ

过关奖励	
资金	22000
技能道具	インファイト Lv+1、底力 Lv+1、见切り、Eセ－ブ
部队点数	100

本关的敌人相比之前要耐打不少，可以事先改造一下武器威力。初期的敌人位于地图左侧，由于ナデシコ不能移动，而且在初期敌人被全灭后，地图右侧会有敌方增援，所以建议玩家先在战舰左侧排兵布阵，等待敌人进攻。将初期敌人清理得差不多后，就可以让主力往战舰右侧移动了。敌方增援出现后，ユニコ－ガンダム每回合都会受到失控ナデシコ的攻击，此时可以先不管杂兵优先攻击ジャ－クサタン。ジャ－クサタン的 HP 有 60000，在其 HP 低于一半时还会回复一次，之后再将其 HP 削弱至 25% 就能触发剧情，我方会有增援登场，ナデシコ也会恢复正常。之后清完杂兵再将其击破ジャ－クサタン就能过关。

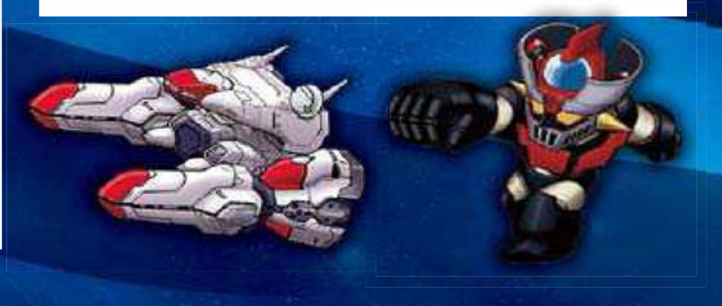
第23话 时の扉

胜利条件	1. 击坠ザウエル 2. 击坠ウインガル・ジ－（ロ－ダン）（第 3 回合后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ファルセイバ－被击坠 3. ゴ－グ被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
アイシャ特制パインサラダ	ロ－ダン

过关奖励	
资金	23000
技能道具	ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、斗争心、B セ－ブ
部队点数	100

不算复杂的一关，开场只有ガリアン与敌方的ザウエル能够行动，只需让ガリアン不停回避或防御即可。第三回合后触发剧情，我方大部队赶来，之后就只需要与敌人正面作战，敌兵不算强，仅仅数量多而已，清理完敌兵最后击坠ロ－ダン的机体即可过关。



第24话 青き巨神と赤き巨神

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ブル－ヴィクタ－（增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガリアン重装改被击坠 3. ゴ－グ被击坠 4. ファルセイバ－被击坠（增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
ミ－ナのディスク	トッド
ナト－ラお绘かきセット	ハイ

过关奖励	
资金	24000
技能道具	援护防御 Lv+1、集中力 Lv+1、连续行动、气力限界突破
部队点数	100

对付初期敌人时记得要留存实力，同时尽可能积攒气力。初期敌人被全灭后，在地图左下与右上都会有敌方增援登场后，同时ファルセイバ－与ゴ－グ会归队。过关需要击破的ブル－ヴィクタ－位于右上，其会朝ファルセイバ－处进攻。左下则有好几个 BOSS 级的敌人，虽然较难对付，但是能赚到较多的钱和经验值建议优先将大部队朝左下进攻，左下的战舰会在 HP 低于一半时撤退，所以不用理会。让ファルセイバ－、ゴ－グ与大部队汇合，清理完所有敌人后再挂精神集火击破ブル－ヴィクタ－。

第25话 虹を见た日

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠バンシィ（完成胜利条件 1 后） 3. 将バンシィ的 HP 削减到 10% 以下（将バンシィ击坠一次再将其 HP 削减到一定以下后） 4.. 敌全灭（完成胜利条件 3 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ユニコ－ンガンダム被击坠 3. ダブルオ－ライザ－被击坠 4. バンシィ被击坠（将バンシィ击坠一次再将其 HP 削减到一定以下后）

可获得道具	
名称	掉落者
ランカのディスク	ザナルド

过关奖励	
资金	25000
技能道具	インファイト Lv+1、底力 Lv+1、ヒット＆アウェイ、サイズ差无视
部队点数	100

初期的杂兵战没有难点，全军压上即可，注意两个第三方单位会抢人头，最好先击破他们附近的敌机。完成胜利条件 1 后バンシィ会变为敌人，将其击坠一次后会满血复活，再将其 HP 削减到一定以下会触发剧情，接着胜利条件会改为将バンシィ的 HP 削减到 10% 以下，如果担心将其击坠的话可以用有“てかげん”的单位来进行最后一击，完成条件后再把增援的杂兵消灭即可过关。

第26话 三つの星が集う时

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 骑士ガンダム、ダブルオ－ライザ－被击坠 2. ガンダム AGE–3、ユニコ－ンガンダム被击坠 3. 我方战舰被击坠（增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
ピュアシ－ルド	ゼノンマンサ

过关奖励	
资金	26000
技能道具	ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、カウンタ－、精神耐性
部队点数	100

一开始让我方单位挂上“集中”冲进敌阵积极反击，第三回合或将初期敌人全灭后敌我方增援登场。这关敌兵的 HP 虽然不多，不过运动性相对较高，推荐每回合先让スタ－ガオガイガ－使用了ディバイディングドライバ－后再打，这样会轻松不少，接下来不会再出现增援，全灭这波敌人就可过关。

第27话 暗黑の大决战

胜利条件	1. 击破合体原种 2. 击破合体原种或把バルギアス的 HP 削减到 75% 以下（バルギアス登场后）
败北条件	1. 指定区域遭木连机体入侵 3 次 2. 我方战舰被击坠 3. ファイルセイバ－、超龙神被击坠

过关奖励	
资金	27000
技能道具	援护攻击 Lv+1、集中力 Lv+1、ガ－ド、ハ－フカット
部队点数	100

以入侵指定区域为目的的木连机体每回合都会得到补充，只有击破合体原种才能让其停止出现，所以可以兵分两路，一部分机体守住指定区域，另一边则派主力部队尽快完成胜利条件。合体原种的 HP 为 80000，而且有长射程的地图武器，最好先在它射程外待机，等其过来后再一回合内予以击破。合体原种被击破后会复活并且追加新的杂兵增援，接着将其

HP削减到一半以下后它还会再回复一次，同时バルギアス带领增援在右上角登场，这时胜利条件也会改为击破合体原种或把バルギアス的HP削减到75%以下，两个条件只要满足其一就能过关。

第28话 友

胜利条件	1. 击破合体原种
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. キングジェイダー、スターガオガイガー被击坠 3. ブルーヴィクター被击坠（第三回合）

可获得道具	
名称	掉落者
なないろニンジン	合体原种

过关奖励	
资金	28000
技能道具	インファイトLv+1、指挥Lv+1、ダッシュ、修理スキル
部队点数	100

第三回合ブルーヴィクター会作为不受控制的我方单位登场，不过只要击破一定数量的敌机后就会发生剧情，敌方追加增援的同时**ブルーヴィクター**也会成为可控制单位。对付合体原种依然要注意它的地图武器，围攻时记得要用“脱力”把它的气力降到130以下。

第29话 再会、そして別れ

胜利条件	1. 全灭ダイテツジン以外的敌人 2. 敌全灭（ダイテツジン撤退后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ダイテツジン被击坠 3. ダブルオーライザー、ガンダムAGE-3被击坠 4. ラファエルガンダム被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
国分寺ナナコのブロマイド	元一朗

过关奖励	
资金	29000
技能道具	ガンファイトLv+1、全体攻击Lv+1、见切り、补给スキル
部队点数	100

敌人里的**ダイテツジン**不能击坠，攻击时要避开它，击坠**ダイマジン**后**ダイテツジン**也会撤退，接着就可放开手大干一场。击坠**ギラーガ**会发生剧情，**ギラーガ**复活的同时地图上下方都会追加敌增援，接着再击坠**ギラーガ**或是将敌增援的数量削减到一定以下就能过关。

第30话A 惑星に响く歌声

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击破モンスターゴーストビグザム（バジュラ系敌人撤退或全灭后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2.YF-30クロノス被击坠 3.YF-29デュランダル、VF-25S被击坠

过关奖励	
资金	30000
技能道具	援护防御Lv+1、底力Lv+1、斗争心、Eセーブ
部队点数	100

一开始我方被上下夹击，不过敌人并不强，而且全是**バジュラ**系，用**オズマ**的指挥效果会对战斗有不小帮助。击坠一定数量的敌人或第三回合时地图右下追加敌增援，把初期敌人以及敌增援全灭或第五回合时地图左上出现第二批敌增援，将第二批增援里的**モンスターゴーストビグザム**的HP削减到一定以下，或**バジュラ**系敌人少于一定数量时发生剧情，**バジュラ**系全部撤退的同时胜利条件改为击坠**モンスターゴーストビグザム**。**モンスターゴーストビグザム**的HP有7万多，不过不会回复，也没有地图武器，可以把杂兵清理完后再料理不迟。

第30话B 灼热のユニオン

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ハイパーライネック（ライネック被击坠后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 敌人入侵指定区域

过关奖励	
资金	30000
技能道具	援护防御Lv+1、底力Lv+1、斗争心、Eセーブ
部队点数	100

可以不管指定区域，优先对付眼前的敌人。因为达到第三回合会自动触发剧情，失败条件2消失的同时会有敌方增援赶来。此时场上的敌人虽然有很多，但是其实只要击坠**ライネック**1次，他就会变化为**ハイパーライネック**，之后再将其击破就能过关。**ハイパーライネック**的HP有60000，由于他有减伤能力，记得用格斗系武器来对付。场上的敌人虽然多，但并不算强，建议清场后再来对付BOSS。

第31话A

生きる愿い、宇宙に流れる

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ザムドラ－グ（敌增援登场后） 3. 击坠クイ－ンフロンティア（完成胜利条件2后） 4. 击坠ガンダムレギルス或クイ－ンフロンティア（ガンダムレギルス登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガンダム AGE–3 被击坠（我方增援登场后） 3.YF–29 デュランダル被击坠（我方增援登场后）

过关奖励	
资金	31000
技能道具	インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、连续行动、B セ－ブ
部队点数	100

一开始我方都只有 75% 的 HP 和 EN，由于第二回合就会出现敌增援，最好先行回复。击坠一定数量的敌机后触发剧情，敌我双方的增援同时登场，注意我方增援里**ガンダム AGE–3** 出现的位置在地图中央交战最激烈的地方，如果此时是敌方行动阶段的话很可能被围攻导致被击坠，所以最好在我方回合触发剧情。击坠**ザムドラ－グ**后其会全回复并且敌方再次增援，复活后的**ザムドラ－グ**是无敌的，只有我方对**クイ－ンフロンティア**造成一次伤害后才能解锁最后的胜利条件，同时**ザムドラ－グ**也会撤退。最后的目标是击坠**ガンダムレギルス**或**クイ－ンフロンティア**，其中**クイ－ンフロンティア**有 HP 回复，而且还有大范围的地图武器，以它为目标最好一回合击破，以免后患，而**ガンダムレギルス**则有减轻射击攻击伤害的护罩，多用格斗武器来打会比较有效率。



第31话B

devil cross kaiser

胜利条件	1. 击坠エネルガ –Z 2. 击坠エネルガ –Z 或アイアカイザ－（胜利条件 1 达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. マジンガ –Z 被击坠 3. ウイングル被击坠 4. マジンカイザ –SKL 被击坠（胜利条件 1 达成后）

过关奖励	
资金	31000
技能道具	インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、连续行动、B セ－ブ
部队点数	100

初期的敌人会主动进攻，我方可以在原地布阵，在敌人进入射程后，利用他们射程短且回避低的特点无伤清理。在杂兵被清理得差不多后，可以先将大部队往地图下侧移动，再击坠**エネルガ –Z**，之后**エネルガ –Z** 会将 HP 回复满，而且地图下侧区域会出现敌方增援。此时击坠**エネルガ –Z** 或**アイアカイザ－**就能过关，但还是按照老规矩先清理杂兵吧，2 个 BOSS 的实力都不强，任选 1 个击坠即可。

第32话

対の兽と光

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠バンシイ・ノルン（ロ－ゼン・ズ－ル被击坠或到达指定地点后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ユニコ－ガンダム被击坠 3. クシャトリヤ被击坠 4. 骑士ガンダム被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
ダイナ－のコ－ヒ－	アンジェロ
ジンネマンの缶ス－プ	フロンタル

过关奖励	
资金	32000
技能道具	ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破
部队点数	100

开场先不要管上面的**バンシイ・ノルン**，即将逃离的**ロ－ゼン・ズ－ル**，注意先打周围的杂兵会为其进行援护防御，应当优先处理掉。击坠**ロ－ゼン・ズ－ル**后会触发剧情，**バンシイ・ノルン**会发动 NT–D 模式，此时建议先清理掉左侧剩余的杂兵，再集火击坠**バンシイ・ノルン**。之后敌方会有增援出现，此时可以不管**バンシイ・ノルン**，他被击坠后会无限复活，而且多次击坠并不会获得经验与钱。击坠一定数量的杂兵后会触发剧情，**ダブルオ－クアンタ**作为增援登场，之后只需要慢慢清场即可。击破**シナンジュ**就能过关，他十分脆，根本经不住我方大招的集火，只是回避率较高，挂上精神来对付吧。



AEU战线

胜利条件	1. 击坠ゲア・ガリング 2. 敌全灭（胜利条件 1 达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ビルバイン被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
真上直传射击术	ビショット
技の书	ネオブラックドラゴン

过关奖励	
资金	33000
技能道具	援护攻击 Lv+1、底力 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视
部队点数	100

初期杂兵数量较多，还要面对好几个 BOSS 级的敌人，还会有许多敌人处在水中，用正常打法消耗较大。这里建议先布好阵型，之后让**マイクサウンダ－ス** 13 世为我方增加气力，等待敌方进攻。等到敌人进入射程后，利用**ナデシコ**与**マイクサウンダ－ス** 13 世的地图炮快速清理杂兵。初期的几个 BOSS 的 HP 都不算高，对付他们时记得留存实力，**ゲア・ガリング**有 80000 的 HP，并且拥有强力地图炮，先不要进入其射程，待清理完其他敌人后，再用 1 回合将其集火击坠。**ゲア・ガリング**被击坠后敌方增援在地图左侧登场，**ネオブラックドラゴン**的 HP 也有 80000，具备减轻伤害与 HP 回复的能力，不过可以暂时先不管它。依然用**ナデシコ**的地图炮清理杂兵，杂兵减少到一定程度时会触发剧情，之后骑士**ガンダム**会变身为**バ－サル**骑士**ガンダム**登场，**ネオブラックドラゴン**的 HP 也会被削减至 40000 左右，此时可以优先集火击坠它。其他的敌人并没有什么威胁，慢慢清理后即可过关。

第34话 少年たちの決意、新たなる力と共に

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ライジンオ－、バクリュウドラゴン被击坠 3. ゴッドライジンオ－被击坠（ゴッドライジンオ－登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
パトリックのナイトキャップ	ベルゼブ
ホウメイ特制火星丼	ブラックタイダ－

过关奖励	
资金	34000
技能道具	インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、ガ－ド、精神耐性
部队点数	100

初期的敌人不算多，优先清理掉顺便提升气力。**ジャ－クサタン**的 HP 只有 60000，不过其受到伤害后就会触发剧情并将 HP 回复满。地图右下侧会有敌方增援登场，此时可以先不理会**ジャ－クサタン**，因为此时无论击坠他多少次都会复活。右下的杂兵较为密集，可以用地图炮解决。敌人减少到一定数量时会触发剧情，**ライジンオ－**、**バクリュウドラゴン**合体为**ゴッドライジンオ－**，之后**ジャ－クサタン**就能被击坠了。另 1 台 BOSS 机**ブラックタイダ－**的 HP 只有 50000，不过他的攻击具备减少 SP 和吸收 EN 的效果，应当优先集火击坠，将其击坠后**ガンダム** AGE-FX 会作为我方增援登场，之后清理敌人就更为轻松了。



第35话 巨神と子供达

胜利条件	1. 击坠 GAIL 战斗ヘリ（ロッド） 2. 击坠クレセディア
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ブル－ヴィクタ－被击坠 3. 超龙神被击坠（胜利条件 1 达成后）

可获得道具	
名称	掉落者
教典「ホツ・マツアの教え」	ロッド

过关奖励	
资金	35000
技能道具	ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1、ダッシュ、ハ－フカット
部队点数	100

开场时**ブル－ヴィクタ－**和**ゴ－グ**与敌人离得较近，先让他们与大部队汇合，超龙神暂时无法行动。初期的敌人都是一些飞机坦克，对付起来毫不费力。将 AIL 战斗**ヘリ**击坠后，



地图下侧会有敌方增援登场。クレセディア的HP有90000，并且拥有特殊回避能力，可以先不作理会，优先清理杂兵。几个回合过后会触发剧情，ブル－ヴィクタ－和ファルセイバ－合体为タ－ファルセイバ－，クレセディア也会被打至残血，之后只需要用强力机体挂上精神补刀即可将其击坠。

第36话 光る岛

胜利条件	1. 全灭除了ラブル・ガ－ディアン以外的敌人 2. 击坠マノン・ガ－ディアン（胜利条件1达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ビルバイン被击坠 3. ゴ－グ被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
1/1 チャム人形	ドレイク
マノン特制ドリンク	マノン

过关奖励	
资金	36000
技能道具	援护防御 Lv+1、指挥 Lv+1、见切り、Eセ－ブ
部队点数	100

地图上侧的ラブル・ガ－ディアン可以不用理会，专心对付其他敌人即可，不过他们会主动进攻，因此动作要迅速。推荐将我方聚集起来并利用マイクサウンダ－ス13世提升气力，之后再用地图炮快速清理杂兵。左侧的敌人中有数个BOSS级敌人，两艘战舰的HP更是分别有80000和90000，可以适当利用精神迅速将它们击坠。全灭了ラブル・ガ－ディアン以外的敌人后，マノン・ガ－ディアン会率领增援登场，此时只需要击坠マノン・ガ－ディアン即可过关。上方的ラブル・ガ－ディアン会不停增援，此时可以适当击坠一些敌人，并等待ラブル・ガ－ディアン主动进攻。击坠一定数量的敌人后黑骑士会再度登场，不过他会无限复活，可以不用理会，集中火力将マノン・ガ－ディアン击破即可过关，注意他的底力等级很高，尽量在其HP剩余较多时利用援护攻击一举击破。

第37话 降临！大いなる神の化身！

胜利条件	1. 击坠アイアンカイザ－、机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダ－ 2. 击坠地狱王ゴ－ドン（胜利条件1达成后） 3. 敌全灭（胜利条件2达成后） 4. 击坠暗黑大将军（アイアンカイザ－或机械兽あしゅら男爵被击坠后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. マジンガ－Z、ボスボロット被击坠 3. マジンカイザ－SKL、ウイングル被击坠 4. ファルセイバ－、ブル－ヴィクタ－被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
海动直传格斗术	アイアンカイザ－（第2次登场）
超合金Z制つるはし	暗黑大将军

过关奖励	
资金	37000
技能道具	インファイトLv+1、全体攻击Lv+1、斗争心、Bセ－ブ
部队点数	100

本关的BOSS级敌人较多，前期作战时一定要留存实力。アイアンカイザ－、机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダ－这3个敌人中，只有アイアンカイザ－需要注意，他拥有范围较大的地图炮，而且具备底力Lv9，可以适当使用一些精神来击破他。3个BOSS被击坠后地狱王ゴ－ドン就会登场，他的HP为70000，并没有什么特殊能力，HP被削弱至21360以下时会触发剧情，之后会回复至到21360，之后想要击坠他十分简单，不过要记得保留实力。其周围的杂兵HP较高，而且会互相援护防御，建议用地图炮对付。

地狱王ゴ－ドン被击坠后，暗黑大将军会率领大量的增援在地图左上方登场，其中还包括了アイアンカイザ－和机械兽あしゅら男爵。先用地图炮清理敌人，击坠アイアンカイザ－或机械兽あしゅら男爵任意1机后就能触发剧情，被击坠的BOSS机HP会回满，同时主角机会追加最终武器，胜利条件也会变为击坠暗黑大将军。不过在击坠暗黑大将军前，还是需要先击坠アイアンカイザ－和机械兽あしゅら男爵的，否则暗黑大将军即便被击坠也会将HP回满，アイアンカイザ－和机械兽あしゅら男爵则会在剧情中被击坠。与其击坠3次暗黑大将军，还不如优先击坠之前的两台BOSS机，之后再对付暗黑大将军。暗黑大将军的HP为80000，整体实力不是很强，再加上是本关的最后一个BOSS，对付他时可以不用节省精神，全力输出将其击破后便可过关。

第38话 たったひとつの望み

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ネオ・ジオン（敌方第 2 次增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ダブルオ－クアンタ、ガンダム AGE-FX 被击坠 3. バンシィ・ノルン、ガンダム AGE-2 ダ－クハウンド 被击坠（敌方第 1 次增援登场后） 4. ユニコ－ンガンダム、バンシィ・ノルン被击坠（敌方第 2 次增援登场后）

可获得道具	
名称	掉落者
シェリルのディスク	シド
インダストリアル7のホットドッグ	フロンタル

过关奖励	
资金	378000
技能道具	ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、连续行动、气力限界突破
部队点数	100

初期优先对付左上侧的新吉翁军，他们的实力很弱。右下角的シド会主动向我方进攻，他具备 HP、EN 回复能力以及强力的地图炮，如果他接近了我方大部队，就必须集火将其 1 回合击坠。

将シド击坠后会触发剧情，左下侧出现敌方增援，而我方也会有增援赶来。左下侧几台 BOSS 机的回避都较高，建议对付他们的时候使用“直感”、“必中”来确保我方的命中与回避，不过要注意节省 SP，不要花费过多。在把敌人清理光之前，记得将地图左上角的我方机体撤回，因为全灭地图上的敌人后，**フロンタル**会带领敌方增援在地图左上角登场。**ネオ・ジオング**的 HP 高达 90000，具备光线武器伤害减轻的能力，不过不具备 HP 回复能力。在其 HP 低于 20% 时会触发**ユニコ－ンガンダム**觉醒的剧情，之后**ネオ・ジオング**的 HP 会回复至 50%，此时集火将其击坠即可过关，用上精神全力对其进攻吧。

第39话 どこにでもある「正义」

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガンダム AGE-FX、エステバリス（アキト）、YF-30 被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
ミシエルのメガネ	ゼハ－ト

过关奖励	
资金	39000
技能道具	援护攻击 Lv+1、SP アップ Lv+1、ヒット＆アウェイ、サイズ差无视
部队点数	100

右上角的**ティエルヴァ**会主动朝我方进攻，不过可以先不理会。大部队优先积攒气力对付左下的敌人，左下的敌人中有几个 BOSS 级的，但是实力都不强，尽量不要在他们身上浪费精神。消灭一定数量的敌人后触发剧情，地图右上会有增援出现，**ティエルヴァ**也会再次回到右上角。此时可以先解决左下的敌人，之后转而对付右上的敌人。推荐先在**ティエルヴァ**周围安排几台拥有强力地图炮的机体，当右上的杂兵减少到一定数量后，**ティエルヴァ**周围会有大量敌方增援出现，这些敌人的站位十分密集，此时可以依靠地图炮快速清屏，还能配合“祝福”、“幸运”刷到一笔不小的资金。**ティエルヴァ**的 HP 虽然只有 44200，但他会在被击坠时触发剧情，并且回复 50% 的 HP，之后再次将其击坠便能过关。

第40话 それぞれにとって大事なモノ

胜利条件	1. 敌全灭 2. ナデシコ到达目标地点（敌方第 1 次增援登场后） 3. 敌全灭（胜利条件 2 达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガンダム AGE-FX 被击坠 3. エステバリス（アカツキ）被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
魔法の书	ゴ－ストビグザム

过关奖励	
资金	40000
技能道具	インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、カウンタ－、精神耐性
部队点数	100

初期的敌人中有**モスタ－ゴ－ストビグザム**和**クレセディア** 2 台 BOSS 机，击坠其中任意 1 机都会触发剧情导致初期敌人撤退，之后会有新的敌人在地图左下角登场。由于击坠**モスタ－ゴ－ストビグザム**能够获得技能道具，所以建议优先击坠。第一次增援出现后胜利条件变为让**ナデシコ**到达指定地点，不过敌人的数量较多，而且击坠一定数量的敌人后，会自动触发**ナデシコ**移动到指定地点的剧情，所以还是清理敌人比较划算。达成胜利条件 2 后，

ナデシコ与两台エステバリス会暂时脱离，此时会有1批新的敌人增援登场，其中有好几个有头有脸的BOSS。冲得较前的かんなづき被击坠后会无限复活，先不用搭理，绕过他优先集火击坠后方的ディ－ン，之后即可触发剧情。ナデシコ再次归队后，接着清理完敌人的残兵即可过关。

第41话 君の中の英雄

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ガンダムレギルス（第一次敌方增援登场后） 3. 击坠ヴェイガンギア・シド（第二次敌方增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガンダムAGE-1グランサ、ガンダムAGE-FX被击坠 3. ガンダムAGE-2ダ－クハウンド、クランシェカスタム被击坠 4. ガンダムAGE-2ダ－クハウンド被击坠（クランシェカスタム脱离后）

可获得道具	
名称	掉落者
ウサたんぬいぐるみ	ザナルド
超合金ゲキ・ガンガ-3	草壁
キオの携帯ゲ－ム机	ゼラ

过关奖励	
资金	41000
技能道具	ガンファイトLv+1、底力Lv+1、ガ－ド、ハ－フカット
部队点数	100

本关是一场持久战，所以在前期必须留存好SP，带上会补给的辅助型机体也会有很大帮助。开场借助マイクサウンダ－ス13世为我方全体提升气力，杂兵尽量让ナデシコ用地图炮来解决，初期的几个BOSS级敌人记得都清理掉，把フラム留到最后解决。击坠フラム后敌方增援登场，杂兵依然交给地图炮对付，ガンダムレギルス的HP为80000，并且不具备HP回复能力，可以用低消耗的武器慢慢将其磨死。击坠ガンダムレギルス后触发剧情，之后ヴェイガンギア・シド带领第2批敌方增援登场，此时优先让因剧情移动到地图左上侧的我方机体往回撤，同时等待敌人主动进攻。经过两回合后会触发剧情，以かぐらづき和ザムドラ－グ为首的第三批敌方增援会登场，此时击破ザムドラ－グ、かぐらづき或是将ヴェイガンギア・シド的HP削弱至20%以下都会触发下一步的剧情，不过考虑到战力消耗以及下一步的攻关策略，还是推荐先绕过ヴェイガンギア・シド转而攻击上侧的敌人，考虑击破ザムドラ－グ来触发剧情。

触发完剧情后先将AGE-1往回撤，之后我们就可以开始着手击坠ヴェイガンギア・シド了，不过在此之前必须先击坠かぐらづき和ザムドラ－グ，否则击坠ヴェイガンギア・シド只会导致かぐらづき和ザムドラ－グ被击坠的剧情触发，ヴェイガンギア・シド会在每次触发剧情后回满，直接击坠かぐらづき和ザムドラ－グ的消耗会比较少。由于ヴェイガンギア・シド具备HP回复能力，所以磨血是没有意义的，更何况他拥有强力地图炮，贸然靠近十分危险。かぐらづき和ザムドラ－グ的实力不算强，不依靠精神也能轻松击坠，在解决了这两台机体后，再全力将ヴェイガンギア・シド击坠即可过关。

第42话 银河を系ぐ歌声

胜利条件	1. 迎接第四回合 2. 击坠ジャ－クサタン（第四回合以后） 3. 击坠腕原种（胜利条件2达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2.YF-29デュランダル、YF-30クロノス被击坠 3.VF-19Eエクスカリバ－被击坠 4.Xエステバリス被击坠（第四回合以后）

可获得道具	
名称	掉落者
勉の勉强メガネ	ファアルゼブ
ピギ－ちゃんのロボオイル	腕原种

过关奖励	
资金	42000
技能道具	援护防御Lv+1、SPアップLv+1、ダッシュ、修理スキル
部队点数	100

初期的敌人是会无限增援的，所以不用清理得太快，等待第四回合来临即可。第四回合时敌方增援登场，之后作为NPC的Xエステバリス会直接冲向ジャ－クサタン，虽然他会每回合使用“铁壁”，不过也经不住敌人的围攻，因此我方大部队要迅速向下移动。ジャ－クサタンHP低于一定程度会回复一次，之后才能将其击坠。击坠后会触发剧情，我方全员的HP/EN/SP/弹药数会得到回复。之后就要面对本关的最后一批敌人，击坠其中的腕原种就能过关，不过它拥有10万左右的HP，并且拥有HP回复能力，建议清理完杂兵后1回合内将其解决，注意其地图炮范围较大，在不准备击坠它时建议远离。



Trailblazer

胜利条件	ダブルオ－クアンタ到达指定地点
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ダブルオ－クアンタ被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
映画「ソレスタルビ－イング」	ELS（最上侧）

过关奖励	
资金	43000
技能道具	インファイト Lv+1、底力 Lv+1、见切り、补给スキル
部队点数	100

相比之前的关卡，本关的流程较短。需要注意的是我方遭到 ELS 攻击会减少 EN，EN 被其减至 0 等同于被击坠。本关的胜利条件是让**ダブルオ－クアンタ**到达指定地点，不过指定地点位于 BOSS 所在处，而且本关敌人会有数次增援，建议还是全灭敌人较为妥当。击坠初期前线的 ELS 后触发剧情，在其后方会出现敌方增援，此时优先把因剧情向前移动的**ダブルオ－クアンタ**往回撤，以免被围攻。将增援的 ELS 消灭后，后方又会出现一批增援，不过把这一批敌人清除后，就只剩最上侧的几台母舰级 ELS 了，虽然 HP 较高，不过都不难对付，将它们全灭后即可过关。



光の骑士

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠モスタ－ゴ－ストビグザム（胜利条件 1 达成后） 3. 击坠ジ－クジオン（胜利条件 2 达成后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バ－サル骑士ガンダム被击坠 3. ショウ的座机被击坠 4. ネオブラックドラゴン被击坠（胜利条件 1 达成后）

可获得道具	
名称	掉落者
バランタイト	黑骑士
力の书	ジ－クジオン

过关奖励	
资金	44000
技能道具	ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、斗争心、E セ－ブ
部队点数	100

初期的敌人数量较多，不过实力很弱，用地图炮快速清理。**ネオブラックドラゴン**具备 HP 回复能力与减伤能力，可以留到最后集火击坠。初期敌人被全灭后，**モスタ－ゴ－ストビグザム**会于地图左上侧登场，此时**ネオブラックドラゴン**会成为友军 NPC，他的实力很强，不用担心被击坠。**モスタ－ゴ－ストビグザム**的 HP 仅为 70000，对付他时记得适当节省精神。将其击坠后**ジ－クジオン**会率领增援的杂兵登场，其 HP 高达 15 万，并且拥有 HP 回复 LV3，如果时间太长便会陷入苦战。此时可以先让**ネオブラックドラゴン**吸引杂兵的火力，我方全员朝**ジ－クジオン**推进，注意不要站得太过密集，否则会被地图炮所伤。由于击坠**ジ－クジオン**即可过关，所以完全不用吝啬精神，确保能够 1 回合将其击坠。



第45话

传说の光芒

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠 Z マスタ－（敌方增援登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ガリアン重装改被击坠 3. スタ－ガオガイガ－被击坠 4. キングジェイダ－被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
マ－ダル入浴セット	マ－ダル
大河长官のゴルフクラブ	Z マスタ－

过关奖励	
资金	45000
技能道具	援护攻击 Lv+1、集中力 Lv+1、连续行动、B セ－ブ
部队点数	100

初期的敌人中，必须优先击坠**マ－ダル**的指挥战车，否则**ハイ**驾驶的**ウィンガル·ジ－**即使被击坠也会复活。**マ－ダル**的指挥战车 HP 在 10 万左右，其武器威力与命中率较高，建议对付时适当使用精神。在即将击坠**マ－ダル**时，优先把大部队移动到中央偏上的区域，在**マ－ダル**的指挥战车被击坠后，**Z マスタ－**会率领杂兵在地图上侧登场，此时**ハイ**会成为友军 NPC，我方也会有其他友军 NPC 增援。**Z マスタ－**的 HP 有 20 万，在其 HP 低于四分之三时会将 HP 回满，需要我方主力全部就位后才有机会一回合内将其击坠。注意 **Z マスタ－**的地图炮比之前的 BOSS 更为凶残，怕中招的话建议使用“かく乱”来降低 BOSS 地图炮的命中率。



第46话

心

胜利条件	1. 击坠机界新种 2. 击坠グレ－トジャ－クサタン（グレ－トジャ－クサタン登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. スタ－ガオガイガ－被击坠 3. ライジンオ－、バクリュウドラゴン被击坠 4. スタ－ガオガイガ－与机界新种战斗 6 回但没有将其打倒（机界新种 HP 回复后）

可获得道具	
名称	掉落者
ポテトのポテチ	グレ－トジャ－クサタン
ラジロボがががっち	机界新种

过关奖励	
资金	46000
技能道具	インファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ヒット＆アウエイ、气力限界突破
部队点数	100

开场可以先不管机界新种，让**スタ－ガオガイガ－**往我方大部队方向移动，我方大部队往左上移动。第二回合触发剧情，机界新种暂时撤退，同时地图左上角出现敌方增援。此时我方机体每回合都会减少一定的 EN，因此要迅速击坠**グレ－トジャ－クサタン**。**グレ－トジャ－クサタン**的 HP 有 18 万，但不具备 HP 回复能力，可以让具备 EN 回复能力的机体慢慢将其磨死。**グレ－トジャ－クサタン**被击坠后，机界新种再度登场，同时我方 EN 被减少的效果解除，此时可以先清理杂兵，等待我方主力的 EN 回复。我方实力恢复正常后，可以先削弱机界新种的 HP，触发剧情后必须在**スタ－ガオガイガ－**与其战斗 6 次前将其打倒。此时与机界新种战斗过的机体会强制撤离战场，所以必须 1 回合将其击坠，不过对于现在的我方来说并不困难，利用合体攻击和强力精神全力进攻吧。



第47话

自分达の信じるモノの为に！

胜利条件	1. 击坠ワル－サ 2. 击坠クレセディア（击坠ワル－サ后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ライジンオ－、バクリュウドラゴン被击坠 3. ファルセイバ－、ブル－ヴィクタ－被击坠

可获得道具	
名称	掉落者
にのテスト	ワル－サ

过关奖励	
资金	47000
技能道具	ガンファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视
部队点数	100

虽然初始的胜利条件为击坠**ワル－サ**，但还是要先击坠**クレセディア**一次触发剧情。**ワル－サ**的 HP 为 20 万，实力与之前几关的 BOSS 差不多，以我方当前的实力，1 回合击坠不成问题。将**ワル－サ**击坠后，**クレセディア**会于地图上侧再度现身。**クレセディア**的 HP 仅 80000，并且不会回复 HP，不过其会为自己附加“魂”、“必中”、“觉醒”、“直击”，并且拥有强力地图炮，如果给予其主动行动的机会将会十分危险。建议在击坠**ワル－サ**前优先排好阵型，争取在击坠**ワル－サ**的同一回合也将**クレセディア**击坠。由于击坠了**クレセディア**即可过关，所以完全不必吝啬精神，全力以赴即可。



君と共に

胜利条件	1. 击坠バルギアス 2. 击坠バルギアス・ドラグ－ン（バルギアス被击坠后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ファルセイバ－、ブル－ヴィクタ－被击坠

作为最终关卡，本关的难度并没有想象中高。开场时ファルセイバ－和ブル－ヴィクタ－无法进行合体，杂兵的数量虽然很多，但依然只能起到让我方提升气力的作用。最终 BOSS 具备 2 回行动能力，而且拥有强力地图炮，不过每回合只会使用一次。第一形态的 HP 为 25 万，被击坠后会变身为第二形态バルギアス・ドラグ－ン，此时的 HP 为 30 万，HP 减至一半时会触发剧情，其 HP 会完全回复，不过我方机体的 HP/EN/ 弹药数也会回满，ファルセイバ－和ブル－ヴィクタ－也能再度进行合体，之后将其击坠就能过关。本关的推荐打法为优先清理杂兵，之后先让我方主力围在 BOSS 周围，利用“脱力”或“かく乱”撑过他的第一轮主动攻击，之后适当利用“热血”、“魂”、“觉醒”等精神以及强力的合体攻击，在同一回合将 BOSS 的 HP 削弱至 15 万触发剧情。此时我方主力应该都已经行动过了，想要在本回合内击坠满状态的 BOSS 比较困难，可以利用“脱力”或“かく乱”再撑过 1 回合，之后的 1 回合再竭尽全力发动攻势，HP 为 30 万的最终 BOSS 在我方面前也不成威胁。



通关特典

本作在通关后能够保存通关存档，读取通关存档进行多周目游戏的话可获得以下继承要素和奖励：

・继承机师击坠数（按上周目各机师的实际击坠数继承，并不会向《机战 UX》那样以平均击坠数的方式继承）。

・继承获得资金（已花费的资金会被归还，与以往作品不同，本作从二周目开始即可继承 100% 的资金）。

・继承技能道具（在多周目游戏开始前会询问是否还原技能道具，如果选择还原则已使用的技能道具会被还原成未使用的状态，与其他未使用部件同时继承；如果选择不还原，则已使用的技能道具不会被还原，而是作为驾驶员的已习得技能被继承）。

・继承战斗记录与部队点数（已经获得过的部队点数报酬不会多次获得）。

・开始多周目游戏前能够自由配置主角精神（习得等级分别为 1 级 /1 级 /15 级 /35 级 /45 级）。

・在游戏初期就能够在“战斗 BGM 选曲”中选择所有的 BGM。

・二周目开始时就会解锁 10 段改造，四周目开始时解锁 15 段改造。







和任系掌机上多数独立《机战》作品一样，游戏的难度设定并不高，不需要太多的《机战》知识也可以玩得非常爽快。不过本作虽简单但并不单调，大量的隐藏要素和新增的战斗记录都需要花上大量的时间完成，如想把游戏玩透多周目是不可避免的。

文 乙太(UCG)&昴星团 美编 Juxi







本作是NDS平台上的经典S·RPG——“《光辉圣约》系列”的正统续作，虽然并非由原团队打造，但也有着丰富的可玩要素以及不俗的游戏素质。本次的攻略透解不仅会带来全关卡的攻略和系统详解，还会带来各个女性角色的攻略指引，希望能够对大家有所帮助。





游戏操作

对话中

按键	作用
○	文本推进 / 查看以往对话中语音回放
△	设置
□	查看以往对话
×	对话框隐藏 / 显示
Start	文本自动推进
R+ ○	文本快速跳过
L+R	跳过剧情

据点中

按键	作用
左摇杆	移动
○	对话 / 确定
△	呼出暂停菜单
□	场景跳转
×	跳跃 / 取消
Select	查看操作列表

关卡中

按键	作用
左摇杆	画面拉近 / 远
右摇杆	转换视角
方向键	选择
○	确定
△	查看角色状态
□	查看角色的面向
×	取消 / 呼出行动列表
Start	呼出暂停菜单
Select	查看操作列表
R	开启 / 关闭 EX 选项
L	查看行动列表



游戏菜单

主界面菜单

选项	说明
ゲ－ムスタ－ト	重新开始游戏
ロ－ド	载入存档
オプション	更改设置

暂停菜单

选项	说明
ステ－タス	查看、整备角色
ショップ	购买 / 贩卖物品
敌デ－タ	查看敌人图鉴
所持品	查看所持物品
好感度	查看各个角色之间的好感度
ギャラリ－	查看设定图、过场动画、结局 CG
オプション	更改设置
チュ－トリアル	查看教学文本
セ－ブ・ロ－ド	保存 / 载入存档

设置菜单

选项	说明
サウンドボリュ－ム	调整游戏音量
主人公音声	关闭 / 开启主人公语音
移动方向	调整战斗中方向键对应的方向
ボ－カル曲使用	关闭 / 开启每个角色使用天青石爆发时的角色曲
战斗难易度	调整战斗难度

角色篇

角色能力

每个角色的能力都可以在ステ－タス菜单中查看，在这里还可以给角色整备装备、学习/强化技能。



每项能力数值的对应如下：

LV	等级
EXP	经验值
HP	体力
VP	使用 EX 技能必要的数值
ATK	攻击力，与物理攻击伤害相关
MAG	魔力，与魔法攻击伤害相关

LV	等级
CHR	魅力值，与暴击率相关
DEF	防御力
RTM	速度，与攻击的命中率、回避率相关
WC	数值越低就越早行动
MOVE	移动力
WEAK	弱点属性

装备

游戏中角色的装备都要在商店中购买，装备是提升角色能力的途径之一，随着剧情的推进，更高级的装备会逐个解锁，所以购买时要慎重，如果不是特别需要，完全可以把钱省下来购买其他物品，或者屯着一口气购买后期装备。每个角色除了可以装备防具和武器外，还可以装备最多两个饰品或消耗品，饰品也可以增减角色的能力值，而消耗品则可以在战斗中选择“道具”选项使用，不过消耗品使用后并不会消失，而是和技能一样有着每场战斗的使用次数，可以当做角色的回复技能来看待。而主人公作为指挥官不需要装备，只能带上饰品或消耗品，但可以给我方任意角色使用，所以让他常备回复道具还是很重要的。



技能（アーツ）&养成路线（プロデュースプラン）

除主人公外，每个角色开始时都会有3个技能，新的技能需要在“养成路线”中花费AP点数习得，已习得的技能也可以花费AP点数进行升级强化。AP点数全称为Arua Point，主要通过战后结算获得。每个技能都有使用次数，部分技能使用时还要消耗天青石（VP点数），消耗量在使用次数左侧显示。技能信息可以在画面上方查看，另外除了主人公外，每个角色都有需要消耗300VP点数才能发动的天青石爆发，使用时会有华丽的战斗演出，BGM还会暂时换成对应的角色曲。

主人公的技能要随着等级提升习得，随着等级提升，部分技能的等级也会增加，等级增加伴随着效果增强和使用次数的增加。下面给出技能列表：

技能名称	习得等级	初始使用次数	效果说明
シ－クレットボイス	初期	1	只能对领队使用。获得 VP100，好感度上升 15 点
デリバリ－アイテム	初期	–	用身上带着的回复道具给战场上的角色使用
ギフトヴォイス	Lv6	1	将自身的 VP 点数转移到我方一人身上
パフォ－マンス	Lv10	3	指定我方一人摆出姿势造型并获得 AP 点数
ピンナップショット	第 6 话	3	给我方角色拍照
チェンジリ－ダ－	初期	1	变更领队
ドロップサ－チ	初期	2	确认敌人的掉落情报
センタ－ライズ	初期	1	强化领队能力。三回合内，WC−5，增加 80% 对不利异常状态的耐性，命中、回避、CR 率、伤害倍率上升
パワ－コンダクト	初期	1	三回合内，我方单体无属性攻击的伤害倍率增加 15%
ガ－ドコンダクト	初期	1	三回合内，我方单体受到无属性攻击的伤害倍率减少 15%
マジックヒ－ト	Lv5	1	三回合内，我方单体属性攻击的伤害倍率增加 15%
マジックガ－ド	Lv7	1	三回合内，我方单体受到的属性攻击的伤害倍率减少 15%
エアウォ－ク	Lv17	1	三回合内，我方单体的移动力 +1
ドッジモア	Lv11	1	三回合内，我方单体回避率提升
クイックアクト	Lv13	3	我方单体行动顺序提前
ハイテンション	Lv23	1	五回合内，我方单体移动时无视敌人的 ZOC，攻击时伤害倍率增加 50%，受到攻击时伤害倍率增加 30%
グラビティプレス	Lv8	1	敌方单体 WC+20（行动顺序延迟）
グラビティフォ－ル	Lv24	1	敌方全体 WC+5（行动顺序延迟）
カウンタ－ストップ	Lv18	1	敌方单体反击率减少
ドッジスラッグ	Lv21	1	敌方单体回避率减少
エレメントダウン	Lv16	1	敌方单体一回合内属性耐性减少
ブレインシェイク	Lv12	1	敌方单体混乱两回合
スリ－ピ－スイング	Lv4	1	70% 的几率让敌方单体沉睡三回合

养成路线是提升角色能力的主要系统，界面类似技能树，需要消耗AP点数逐个习得能力或技能，最终让角色在Cool（帅气型）、Beauty（美丽型）、Pure（清纯型）、Variety（多样化）这四个属性之一达到最巅峰。每个角色开始时都会从各自的原本属性作为起点，根据发展路线的变更，最后可以完全转化为别的类型，不同类型路线的习得技能和能力点数不同。由于在分岔时只能选择其中一条路线学习，所以最好根据要习得的技能来决定方向。在每个分歧点都可以学到一个“姿势造型”，姿势造型有着属性之分，习得后会自动装备到角色的“ポーズ”一栏，在战斗中可以使用主人公的技能“パフォ－マンス！”触发任一姿势造型，让角色额外获得AP点数，基础获得量根据关卡信息的“支持”一栏而定。





明星排行榜

角色在养成路线上习得能力、技能或姿势造型都能让相对应属性的星级上升，可在养成路线界面按□查看当前角色的星级，随着星级的提升，角色能够享受到属性加成。但从养成路线界面可以得知，只靠习得姿势造型无法让一个角色的所有属性星级达到最高，此时就需要贩卖角色对应属性的照片或在战斗中摆出姿势造型，提高角色的知名度来提升对应的属性，下面列出每个属性的星级属性加成一览。



	Cool	Beauty	Pure	Variety	Total
S	ATK、CHR+40，AP+300	MAG、CHR+40，AP+300	DEF、CHR+40，AP+300	RTM、CHR+40，AP+300	HP+130，WC-7，AP+800
A	ATK、CHR+25，AP+500	MAG、CHR+25，AP+500	DEF、CHR+25，AP+500	RTM、CHR+25，AP+500	HP+90，WC-5，AP+700
B	ATK、CHR+13，AP+400	MAG、CHR+13，AP+400	DEF、CHR+13，AP+400	RTM、CHR+13，AP+400	HP+55，WC-3，AP+600
C	ATK、CHR+5，AP+300	MAG、CHR+5，AP+300	DEF、CHR+5，AP+300	RTM、CHR+5，AP+300	HP+25，WC-1，AP+500
D	无				

注：Total 并不需要把四个属性都升到最高，约两种属性到 A 时即可达到 Total 的 S 级，二周目可轻松达成。



拍照技能——ピンナップショット

主人公在第6话开启该技能后，战斗行动时可以给我方任意一名角色拍照并得到照片。照片会在Cool、Beauty、Pure、Variety四个种类中随机选择，并根据被拍角色对应属性的星级而决定等级。照片等级越高，能够换得的金钱就越多，主人公的等级越高，拍到高等级照片的几率也会越高，而在秘密课程中达到Marvelous评价能得到对拍照有所帮助的Buff。照片可以卖给商店换取金钱，顺便提升该角色的知名度，让角色对应属性的星级提升。

好感度



提升好感度的方法有两种，对角色使用辅助系技能或送礼，但只有主人公才能送礼，根据送出礼物的种类不同，增加好感度的对象也不相同。礼物需要通过特定关卡才能获得，送礼增加好感度的对象根据礼物图标决定，若礼物是红色缎带包装的礼盒，则是增加主人公与被赠送方的好感度（红色缎带礼盒只能送给固定角色，所以不用担心送错），若是蓝色缎带包装的礼盒，则是增加被赠送方与其他角色的好感度，蓝色包装礼盒除了任务赠送外，部分敌人身上也有几率掉落。具体礼品列表参见后页。

角色之间相互有着好感度的设定，角色之间的好感度达到三格的话，就可以使出强力的合体技，主人公与其他任意角色的友好度达到最高时，在第22话的战斗后就能与其发生特殊剧情。

道具名称	最早可入手时期	好感度增加量											
		娅库雅	玖卡	布里吉塔	拉娜	帕露丝	希娜	西索卡	维尔莉特	飞兰	霞	艾尔特	索普拉
极太ハム（布里吉塔）	第 2 话	100	100	–	100	100	100	100	100	100	100	100	100
お肉詰め合わせ	第 2 话	–	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–
限定スイ－ツ	第 3 话	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
新鲜牛乳	第 3 话	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–
手作りチ－ズ（拉娜）	第 3 话	100	100	100	–	100	100	100	100	100	100	100	100
宝くじ	第 4 话	–	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–	–
パルスの写真	第 4 话	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–
万能工具（帕露丝）	第 4 话	100	100	100	100	–	100	100	100	100	100	100	100
パルスの靴下（希娜）	第 4 话	100	100	100	100	100	–	100	100	100	100	100	100
新刊小说	第 5 话	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–	–
话题の小说（西索卡）	第 5 话	100	100	100	100	100	100	–	100	100	100	100	100
アクアの手料理	第 6 话	–	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–
キツネのぬいぐるみ（维尔莉特）	第 6 话	100	100	100	100	100	100	100	–	100	100	100	100
筋トレグッズ	第 7 话	–	–	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–
饮茶セット（飞兰）	第 7 话	100	100	100	100	100	100	100	100	–	100	100	100
激辛スイ－ツ（玖卡）	第 8 话	100	–	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ネコのぬいぐるみ	第 9 话	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
占いグッズ	第 10 话	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50	–	–
メイクセット（霞）	第 10 话	100	100	100	100	100	100	100	100	100	–	100	100
万年笔	第 12 话	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50	–
ラクロスのチケット	第 12 话	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50

注：蓝色缎带礼品会增加的其中一名角色的好感度已在名称中标出。

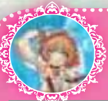
秘密课程（シ-クレットレッスン）

本作的福利系统，剧情中称之为“调响”，要触摸魔女们身上的部位引发魔力，共分两个阶段。第一个阶段玩家可以触碰角色任意部位10次，触碰后会增加目标点数（Target Point），点数积累到100时进入第二阶段。虽然说是随意触碰，但每个角色都有着各自的敏感部位，若是碰到对方介意的位置，甚至不会得到点数，重复触碰同一个部位得到的点数会逐次降低。第二阶段时只有5次触碰角色的机会，要尝试在角色全身上找出调响的关键点，触碰失败的次数越多，角色会逐渐给出清晰的位置提示。该阶段触碰的手法有两种，一种是对着关键部位长按，另一种是在关键部位用手指沿着一定轨迹慢慢轻抚，不同的角色触碰方式不同。若触碰次数用完时，还无法完成该阶段任务则调响结束，第一阶段失败会得到Good评价，第二阶段失败会得到Great评价，



全部成功则为Marvelous评价，达到Marvelous评价后，在下次战斗结束前该角色会一直带有特殊Buff，具体内容为：歌唱的范围增至2格，获得的VP点数+30、摆出姿势造型时AP点数获得量增加50%、主人公对其使用技能“ピンナップショット”拍照时必定拍到好照片。另外，每个角色达到2、3次Marvelous评价后，均能得到角色相关的插画，在主菜单的“ギャラリ－”选项里可查看。

后页列出各个角色第一阶段的部位得分和调响关键点：



娅库雅（アクア）

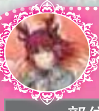
部位	目标点数
小腿	20
大腿	15
双手	20
两腿间	10
腹部	0
胸	10
头发	20
眼睛	20
嘴巴	15
颈部	10
手臂	20

调响关键点：轻抚头部

希娜（シーナ）

部位	目标点数
小腿	10
大腿	10
双手	10
两腿间	20
腹部	20
胸	10
头发	10
眼睛	20
嘴巴	10
颈部	0
手臂	20

调响关键点：腹部（长按）



玖卡（ジォーカー）

部位	目标点数
小腿	20
大腿	10
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	10
头发	20
头角	0
眼睛	20
嘴巴	20
颈部	10
手臂	20

调响关键点：眼睛（长按）



布里吉塔（ブリジッタ）

部位	目标点数
右小腿	20
左小腿	20
右大腿	20
左大腿	20
两腿间	15
右手	20
左手	20
胸	10
额头	10
腹部	0
头发	10

调响关键点：胸部（长按）

西索卡（ヒソカ）

部位	目标点数
小腿	20
大腿	20
双手	20
两腿间	20
腹部	10
胸	20
头发	10
眼睛	20
嘴巴	20
颈部	10
手臂	20

调响关键点：鼻子（长按）



霞（カスミ）

部位	目标点数
小腿	10
大腿	20
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	20
头发	20
眼睛	0
嘴巴	20
颈部	20
手臂	20

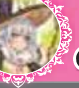
调响关键点：嘴巴（长按）



拉娜（ラナ）

部位	目标点数
小腿	15
大腿	20
双手	20
两腿间	15
腹部	15
胸	20
头发	10
眼睛	30
嘴巴	20
颈部	20
手臂	20

调响关键点：腹部（长按）



维尔莉特（ヴァイオレット）

部位	目标点数
小腿	10
大腿	20
双手	20
两腿间	20
腹部	20
胸	20
头发	20
眼睛	10
嘴巴	10
颈部	20
手臂	20

调响关键点：轻抚胸部



艾尔特（アルト）

部位	目标点数
小腿	20
大腿	20
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	10
头发	10
眼睛	20
嘴巴	10
颈部	20
手臂	10

调响关键点：轻抚头部

帕露丝（パルス）

部位	目标点数
小腿	20
大腿	10
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	10
头发	20
眼睛	10
嘴巴	20
颈部	0
手臂	20

调响关键点：轻抚头部

飞兰（フェイラン）

部位	目标点数
小腿	0
大腿	20
双手	20
两腿间	10
腹部	20
胸	10
头发	10
额头	10
眼睛	10
嘴巴	20
颈部	20
手臂	20

调响关键点：轻抚腰部



索普拉（ソプラ）

部位	目标点数
小腿	20
大腿	20
两腿间	20
腹部	0
胸	20
头发	20
眼睛	20
嘴巴	10
颈部	20
手臂	10

调响关键点：胸部（长按）



据点篇

据点系统于第2话开启，玩家可以在据点内任意移动，找角色对话交谈，或是前往世界地图挑战关卡。第5话还会在プ–ル解锁小游戏，但除此之外据点的场景就没什么用处了。

世界地图（ワ–ルドマップ）

主线、支线、自由战斗都要在世界地图界面触发，用摇杆移动城堡到达有标记的地点后即可选择关卡，也可以按L/R快速选择地点。当城堡移动到关卡地点后，屏幕右侧会显示任务列表，其中EVENT代表主线或支线任务，BATTLE代表自由战斗，主线和支线一旦打过了就不能重来，自由战斗则可以随时挑战，另外战斗推荐等级在任务列表左上有显示，若任务只有剧情，则不会显示推荐等级。EVENT列表中，任务名右侧有红色标志的代表主线剧情战斗，绿色标志则代表支线剧情战斗，大部分支线战斗需要先触发支线任务的剧情后才会出现。支线任务完成后就会消失，一般都能够获得比较好的奖励，比如用于强化“天青石爆发”的乐谱，以及角色专属的稀有饰品，或每名角色的最强装备等等，也是用来提升等级的不错选择，建议在进行每话的主要任务前优先清理支线任务。



迷你游戏

第5话开始后，前往据点的プ–ル即可花500金钱进行迷你游戏。游戏玩法很简单，选择三名角色按顺序组成队伍进行1V1的对战，每个角色都有自己的HP和DEF（防御力），三名角色的HP的总和为团队HP，组好队伍后按Start进入准备阶段。准备阶段选择角色要使用的宝石，选好后按Start出击等结果。宝石共有红、绿、蓝三种，依次有克制关系，而且宝石都有固定的数值，不同角色的宝石数值各不相同。当对战时发生了克制关系，被克制的一方会被直接秒杀，团队HP减少“对方宝石攻击力–我方角色防御力”的数值；相同颜色宝石为平手，团队HP不减。若能将对方HP削为0，则判胜利，并能看到对方队伍最后一人的Q版福利画面；若对战结束时还没分出胜负，则当前团队HP最多的一方得胜。无论输赢都会得到奖章（赢：50个，输：10个），奖章可以用于在此交换一些无法用金钱购买的泳装防具和道具。



行动点数（Break Point）

每话的主线战斗过后会进入战后整备，此时可以在据点内找角色们搭讪、送礼或进行秘密课程，以上行为都要消耗画面左上角的行动点数，消耗量在行动选项中有显示。随着主线的推进或完成支线任务后，行动点数最大值会增加。



战斗篇

战斗界面



1	主人公 VP 槽
2	合唱槽，会用宝石标记合唱人数
3	我方状态栏
4	敌方状态栏
5	伤害倍率
6	最终伤害
7	命中率
8	行动顺序条
9	行动内容
10	光标所在的高度值

关卡条件



每关开始前会列出关卡条件，除了胜利条件和败北条件外，还有完成后能在关卡结算时得到道具的特殊条件，以及摆出不同属性的姿势造型时AP点数的获得量。无论是战败与撤退，当前得到的经验值都会保留，但达成的特殊条件和得到的道具不会保留。

领队

在选择出击角色后，要设定一个领队，领队在出击时会额外获得100VP，而且攻击敌人时伤害倍率增加10%，命中率增加80%，暴击率增加15%；被攻击时伤害倍率减少10%，回避率增加20%；WC-5，获得经验值增加20%，战后结算时获得的经验值和AP点数增加20%。配合主人公的技能“チェンジリ−ダ−”加以利用，通过切换领队能增加团队输出效率。

经验值&升级

战斗中无论是攻击、打倒敌人、歌唱，还是使用支援系技能都会增加角色的经验值，另外根据我方与敌人的等级差距，得到的经验值会补正，面对强敌时获得的经验值会更多。升级后角色的各个能力都会上升。

战斗方式

战斗时只要选择附近踩在红色格子上的单位就可以对其发动普通攻击，拿着不同武器的角色攻击范围不同。确认攻击前还能看到我方能够给予的伤害、命中率、敌人反击率等信息。选择角色自身能打开行动列表，选择其他有效的攻击方式。战斗行动过后，未移动过的角色可以进行移动，然后选择角色的面向后进入待机状态。当敌人从角色的正面以外的方向攻过来时，受到的伤害倍率会增加，其中背击的伤害倍率最大，从高处攻击也会增加伤害，伤害倍率和高度值差有关。这个机制敌我通用，所以战斗过后选择合适的待机地点和面向是非常重要的。



歌唱&VP点数

Voice Point简称VP，用于发动EX攻击、EX技能、天青石爆发、二重唱用，VP点数每凑满100就会形成天青石显示在角色状态栏中，除主人公外，每个角色最多能有300VP。得到VP点数的方式有好几种，被选为领队出击时就会得到额外100点，也可以用主人公的技能“ギフトヴォイス”变相获得VP，最常用的手段就是歌唱了。

歌唱系统在剧情第二话就会开启，在行动列表中选择“コ–リング”即可发动，发动时需要消耗HP最大值的5%，之后自身周围1格范围内的我方单位都会受到该角色的歌唱Buff加成，同时自身增加30VP点数，只要角色受到伤害歌唱就会中断，所以歌唱时最好让队友挡在前方。多人同时歌唱时，只要歌唱Buff范围有重叠，就会发动合唱，发动合唱的角色会得到“30×合唱人数”的VP，其他合唱角色会各得到30点VP。合唱状态中，歌唱角色的Buff范围和效果共享。



EX攻击&EX技能&天青石爆发



进行普通攻击前，按R就可以消耗100点VP发动EX攻击，比起普通攻击，伤害倍率稍高。在技能选择列表按R可以进入EX技能列表，EX技能都为角色技能的强化版（天青石爆发不列入内），范围更大，伤害更高，需要消耗100点VP，比起EX攻击更为划算。每个角色都有需要消耗300VP才能发动、一场战斗中仅能发动一次的天青石爆发，天青石爆发都是范围攻击，发动时有华丽的演出动画，但由于使用次数有限制，所以战斗中要谨慎使用。另外完成特定的支线关卡能获得更为强力的天青石爆发技能。

二重唱（デュオ）

只要角色站位相邻2格以内，就可以选择行动列表中的“デュオ”进入二重唱选单，选单中大多是其他角色的技能，还有需要消耗200VP才能发动的合体技，这些都不能作为EX技能使用。使用二重唱能增加两人的好感度，用合体技时还能让两人都获得经验，高级角色可以利用这个系统帮助低级角色升级。由于奖杯要求使用所有合体技，故下面列出游戏中全合体技列表（66个），玩家可以参照以下列表确认自己已使出过的合体技。



	婭库雅	玖卡	布里吉塔	拉娜	帕露丝	希娜	西索卡	维尔莉特	飞兰	霞	艾尔特	索普拉
婭库雅		□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
玖卡			□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
布里吉塔				□	□	□	□	□	□	□	□	□
拉娜					□	□	□	□	□	□	□	□
帕露丝						□	□	□	□	□	□	□
希娜							□	□	□	□	□	□
西索卡								□	□	□	□	□
维尔莉特									□	□	□	□
飞兰										□	□	□
霞											□	□
艾尔特												□
索普拉												

属性弱点

游戏中共有无、水、火、风、地、光、暗7种属性攻击，受到克制属性攻击时会在状态栏显示“WEAK”字样，此时攻击方伤害倍率会增加。每个敌人都会带有弱点属性，看准其弱点，选择适合的技能尽速将其解决吧！



异常/濒死状态

游戏中共有12种异常状态，都会随着时间的经过而解除，每个角色只能同时持有一种异常状态，但异常状态有优先级，优先级高的会覆盖掉优先级低的。

当角色HP耗尽时会陷入濒死状态，此时角色会倒在地上无法行动，再次被攻击或轮到她行动时就会退场，用带有复活效果的技能或道具将其复活，就可以避免退场的危险。

Z.O.C

Z.O.C全称“Zone of Control”，有着阻碍敌人行动的效果，部分角色的歌唱Buff带有Z.O.C效果，另外等级B以上的敌人都会带有Z.O.C效果，在地图中会以黄色格子显示。

战后结算



打完一场战斗后，会根据本场战斗角色的表现选出最佳打手、最佳辅助、最佳表演者，得到这些称号的角色会得到额外的AP点数奖励，击败敌人数越多的角色还会得到更多的经验奖励。击倒敌人数目最多且最低累积伤害达到100以上的角色能得到最佳打手称号；使用二重唱或回复道具/技能至少5次且次数最多的角色能得到最佳辅助的称号；得到AP点数至少50点且最多的角色能得到最佳表演者的称号。

角色推荐

火属性输出

玖卡（ジォ-カ-）、艾尔特（アルト）

玖卡属于物攻和防御力较高的战士型角色，初期虽然不会歌唱，但普通攻击和技能的伤害都不低，HP和防御力也足够让她作为打手，学会歌唱后实用性更是大增，非常值得培养，只是天青石爆发的直线范围比较让人头疼；艾尔特为本队最出色的火系法师，入队后消耗AP点数可以立即学到十字范围的光属性技能，让她的实力大增。其魔法伤害比玖卡高，而且天青石爆发的范围也比她好。

水属性输出

娅库雅（アクア）、霞（カスミ）、索普拉（ソプラ）

娅库雅虽然能学到的水属性技能很少，但因为其本身的魔力较高，也可以担当输出一职，只是面对抵抗水属性攻击的敌人时会很无力；霞和玖卡一样，属于战士型角色，其较广的攻击范围让她有着不错的作战能力，培养到后期还能学会光属性和治疗异常状态的技能，非常实用；索普拉作为后期加入的角色，有着大量的AP基础，而且本身自带光属性技能，不会像娅库雅那样对某些敌人感到无力，但由于没有回复技能，所以最好把她作为法系输出手培养。

地属性输出

维尔莉特（ヴァイオレット）

魔力高、HP多、有光属性技能和回复技能，让维尔莉特在队伍里能同时担任输出和辅助的位置。这里抛弃了所有技能均为地属性的飞兰，是因为她的技能伤害计算太奇怪，很多时候技能的伤害和她的普通攻击差不多甚至更低（飞兰是高物攻的战士型角色），还是建议把飞兰作为普通攻击手为好。

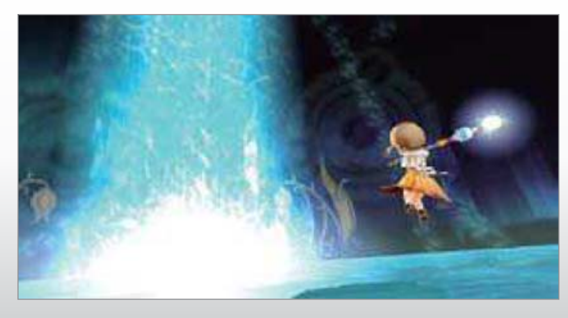
风属性输出

布里吉塔（ブリジッタ）

其实我方的风属性输出手只有布里吉塔和拉娜，但拉娜的整体属性都很低不值得培养，所以不予以考虑。布里吉塔的地位其实位于战士和法师之间，普通攻击和魔法伤害都不算突出，但本身的耐久很不错，不像纯法师型角色基本挨不了打，建议往法师的方向培养，以弥补我方风属性输出手少的缺陷。

其他

我方并不能习得暗属性技能，光属性打手在上面的推荐中都有说明。辅助方面，前期有娅库雅作为我方的回复单位，而在后期，以上介绍的角色几乎都能习得回复技能，其中比较出色的要数维尔莉特，可习得十字范围的治疗异常状态技能，非常实用。



主线全关卡攻略



动きはじめる刻

教学关1

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 我方角色没有 1 人脱离战场 2. 让娅库雅击破 1 名敌人 3. 让玖卡击破 1 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	100	50

关卡要点

本关为教学关，根据教程一步一步行动，让娅库雅躲在后面进行回复即可。不过要注意在最后让负责回复的娅库雅也击破1名敌人，以便达成本关的特殊条件。



アマデウス襲来！

先前往动力室进行剧情对话，然后到プ–ル找娅库雅，再回到司令室和玖卡对话展开剧情战。

教学关2

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让布里吉塔击破 2 名敌人
支持	

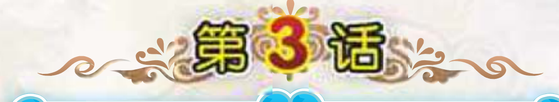
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

同样是教学关卡，可以按照提示熟悉一下歌唱系统与EX系统。属于辅助系的娅库雅比较容易受到敌人的围攻，记得及时进行回复。另外2名角色可以专注于击破敌人，多利用歌唱积攒天青石，利用EX攻击会使战斗轻松不少。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
玖卡	回廊	うわぁぁぁぁああん	–	好感度上升 10
布里吉塔	プ–ル	わたくしの性分ですから	敬语で话しかける	好感度上升 30
娅库雅	食堂	初めての…	よく覚えていない	好感度上升 30



动きはじめる刻

依次前往プ–ル、食堂、动力室过剧情，再到テラス与任意一人对话后开启大地图。

シルフェン族の集落

推荐等级：10

胜利条件	全灭敌人
败北条件	拉娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 让拉娜击破 2 名敌人 3. 使用 1 次主人公的技能“パフォ–マンス！”
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

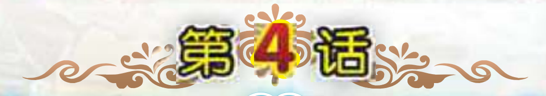
关卡要点

若在完成上关战斗后直接挑战的话，会因为等级差距而陷入苦战，建议先用自由战斗把等级练够再来挑战。开始会有二重唱系统的教学，教学完毕后，用拉娜的风属性技能迅速清理掉老鼠型杂兵，再集中精力对付离我方较近的野猪型敌人。蜜蜂型敌人虽然伤害也很高，不过它会优先用命中率较低的中毒技能干扰我方，但我方此时有拉娜帮忙去除异常状态，威胁不大。拉娜作为远程输出单位，攻击力很低，而且本关的敌人几乎都有风属性伤害减伤的Buff，所以实际输出并不高，记得留2个残血敌人让她补刀以完成特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
玖卡	司令室	教育し直してやる！	ちょこっと散步だよ	好感度上升 30
拉娜	プ–ル	耻ずかしくて言えない	とにかく话す	好感度上升 30
娅库雅	テラス	ブリジッタさんは…	–	好感度上升 10
布里吉塔	食堂	おなか空いた–	–	好感度上升 10

光辉圣约 无尽



少女とロボと

依次前往プ-ル、食堂、动力室过剧情，再到テラス与任意一人对话后开启大地图。

街外れの研究所

推荐等级：14

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用 EX 攻击击破 2 名敌人
支持	

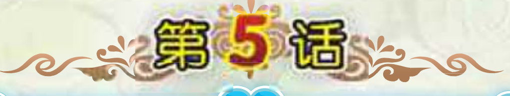
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本关的敌人都对无属性攻击有较强的抗性，不过它们的弱点是风和水，用娅库雅、布里吉塔和拉娜的技能可以轻松应付。特殊条件需要用EX攻击解决掉2名敌人，要注意是EX攻击而不是EX技能。敌人开始时并不会积极进攻，最好趁这个时候进行合唱在开场时积攒VP，当VP足够后，用克制技能把敌人打至残血后用EX攻击补刀即可。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
拉娜	司令室	花嫁修业中です	–	好感度上升 10
帕露丝	回廊(右侧)	おしえてア·ゲ·ル!	ケガしないよな?	好感度上升 30
娅库雅	プ–ル	魔法をかけて	まいったな→俺はどこにも行かない	好感度共计上升 75、获得イベント CG01
玖卡	プ–ル	气を引き締めておけ	–	好感度上升 10
希娜	动力室	致命的ディスよ	俺は女に兴味はない	好感度上升 30



悲しみの逃亡者

本话开始时开启プ–ル处的迷你游戏。



大图书馆

推荐等级：17

胜利条件	全灭敌人
败北条件	西索卡脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让西索卡击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

西索卡开始会被困在敌人之中，建议立即向我方大部队靠拢形成防御阵型，途中可以用技能催眠挡路的敌人。我方大部队可以先清理掉出击点附近的敌人，待西索卡合流之后让角色们合唱，把所有角色的天青石基本攒满后，就毫不犹豫地往敌人身上丢大招清敌吧。不过别忘了要让西索卡击破3名敌人，以达成特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
娅库雅	司令室	わたしのことを大切に	–	好感度上升 10
布里吉塔	回廊(左侧)	素直じゃありませんね	–	好感度上升 10
帕露丝	回廊(右侧)	もうけ话?	–	好感度上升 12
西索卡	ステ–ジ	あたしにできること	ものまねしろ	好感度上升 28
玖卡	动力室	悪いことではないのだな	みんな强くなるだろうな→かわいかったのになあ	好感度共计上升 75、获得イベント CG02

第6话

眠りおおき魔女

本话开始时主人公开启拍照技能ピンナップショット，然后依次前往ステ–ジ、动力室过剧情后，再到回廊右侧触发剧情，之后就能前往大地图了。

森の街遺迹

推荐等级：19

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本场战斗我方队伍会被分成两个小队出现在场景两侧，敌人只有两种，ワンダ－ゴ－スト免疫无属性伤害，对风属性攻击也有减半伤害的抗性，但防御力非常低，用其他属性的技能可轻松解决。ウィッチゴ－レム的防御力很高而且没有属性弱点，被正面攻击时还有75%的几率反击，最好用“天青石爆发”来给予它们大伤害，顺便达成本关的特殊条件。若上一话末尾有角色进行秘密课程达到Marvelous，则可以在出击地点两支队伍的中间担任合唱的桥梁，实现两队的合唱以便快速积攒VP。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
希娜	司令室	どこに隠した！！	–	好感度上升 12
维尔莉特	回廊（左侧）	心地よいものだな	くすぐってやるぞ	好感度上升 30
娅库雅	回廊（右侧）	好みは…	–	好感度上升 10
拉娜	テラス	とても…乐しい	–	好感度上升 10
玖卡	ステ－ジ	ストレス解消	–	好感度上升 10
布里吉塔	动力室	こんな约束は…	食わせてみるか→そんなことはない	好感度共计上升 75、获得イベント CG03





第7话 人ならざる鬼

开始后要去回廊把所有的剧情过一遍，再到食堂触发剧情才能前往大地图。

中华の街内・桥

推荐等级：22

- 胜利条件：击破ジ－ルオ
- 败北条件：飞兰脱离战场
- 特殊条件：
  1. 回复道具使用数不超过 3 个
  2. 我方角色没有 1 人脱离战场
  3. 让飞兰击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

我方的出击点被分隔在两侧，其中有4人在左侧，另外2人在右侧，但右侧的我方可以直接越过左侧的悬崖合流。ロックゴ－レム的防御很高，但血量很少，用其弱点属性攻击可以轻松秒杀。本关中的敌人都具备地属性伤害减半的Buff，但同时都被风属性克制，擅长风属性攻击的角色在本场战斗中的作用非常大。特殊条件要求让新角色飞兰击破3名敌人，虽然她的技能都为地属性，但普通攻击的伤害不低，而且还可以让她通过二重奏借用其他角色的技能来击倒残血的敌人，所以实际上达成条件并不难。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
玖卡	プ－ル	たくましくなって…	技を磨くのに一生悬命で	好感度上升 30
帕露丝	プ－ル	机械音はおちつく	–	好感度上升 12
维尔莉特	テラス	话はべつだ	–	好感度上升 12
西索卡	食堂	非常食！	–	好感度上升 12
飞兰	ステ－ジ	それが梦ね	レディ－ファ－ストだ	好感度上升 30
拉娜	动力室	不安になったら…	怖いなんて言うな→どれも本当のラナだった	好感度共计上升 75、获得イベント CG04



第8话 恶魔骑士のひみつ

ネ-ヴェ

推荐等级：28

- 胜利条件：全灭敌人
- 败北条件：我方被全灭
- 特殊条件：
  1. 回复道具使用数不超过 3 个
  2. 我方角色没有 1 人脱离战场
  3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

十分简单的一关，开场就集体合唱积攒天青石，之后直接往前推进即可。敌人虽然数量不少，但针对它们的火属性弱点就能轻松对付。



ネ-ヴェ王城

推荐等级：30

胜利条件	击破キマイラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关只需要击败BOSS就能过关，但全灭敌人也并不算困难。由于特殊条件要求用“天青石爆发”击破2名敌人，所以开场还是要用歌唱积攒天青石。此外，本关开始玖卡也能够使用歌唱了，这也使得她的实用度大增。作为BOSS的キマイラ抗风属性与火属性，但是弱点为光属性，利用维尔莉特的光属性攻击对付它即可。



战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
维尔莉特	司令室	身を焦がす…	–	好感度上升 12
玖卡	回廊（左侧）	私は死ねない	–	好感度上升 10
布里吉塔	回廊（左侧）	共に	–	好感度上升 10
飞兰	回廊（右侧）	修行始めるね！	–	好感度上升 12
帕露丝	回廊（右侧）	大发明！？	–	好感度上升 12
娅库雅	プ－ル	どっちが本当?	–	好感度上升 10
西索卡	プ－ル	ただの趣味	–	好感度上升 12
拉娜	食堂	どうぞ召し上がれ	–	好感度上升 10
希娜	ステ－ジ	邪魔するな！	–	好感度上升 12

第9话

囚われの领主

先与司令室内的所有角色对话一遍后，再去回廊右侧的对话点触发剧情，剧情后回到回廊右侧第一个对话点，选择“ない、だいじょうぶだ”就能在大地图开启新地点了。

灭んだ街

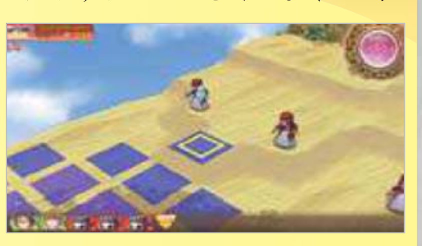
推荐等级：30

胜利条件	击破所有キマイラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关都是人形敌人，一开始我方会处于被包围状态，建议开始后全队往战场左侧挺进，灭掉杂兵后原地合唱攒VP。本关的杂兵一律对地属性有抗性，弱水、风属性攻击。法师型敌人会使用十字范围的地属性技能，应当优先消灭。在把杂兵清理差不多了之后，可以开始将两名“天青石爆发”属性不为火或风的角色的天青石积攒满，



之后让其他角色削弱2个BOSS的HP，最后用“天青石爆发”终结它们即可。本关结束后会直接进入第10话，并没有“战后整备”环节。

第10话

怀かしき再会

剧情战斗

推荐等级：无

胜利条件	全灭敌人
败北条件	霞脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 使用 EX 攻击击破 1 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关只有霞一人出击，不过她的等级很高，敌人也仅仅只有3名，总的来说很好对付。初期可以利用主人公的“指挥技能”让1名敌人陷入异常状态，之后对付另外2名。用技能攻击满血的敌人会把他们打至残血，此时记得用EX攻击补刀以完成特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
布里吉塔	司令室	お归りなさい	–	好感度上升 10
帕露丝	回廊（右侧）	シンパイしているのに	–	好感度上升 12
希娜	回廊（右侧）	早く作ってくださいね？	–	好感度上升 12
霞	回廊（左侧）	手のかかる子ほど…	アイドルを手に入れること	好感度上升 30
维尔莉特	プ－ル	乐しみにしておくがいい	–	好感度上升 12
玖卡	プ－ル	せめて母亲と	–	好感度上升 10
西索卡	テラス	あたしの得意技！	–	好感度上升 12
娅库雅	食堂	心配したんだよ	–	好感度上升 10
飞兰	ステ－ジ	大感谢ね！	–	好感度上升 12
拉娜	动力室	…大切なこと	–	好感度上升 10



第11话 ふたりの奏者

サンクチュエ-ル

推荐等级：41

条件	内容
胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

邪心魔像拥有混乱技能，而且伤害较高，不过HP只有30，建议用属性攻击优先清除。レッドホ－ネット能使用范围十字形的中毒技能，应当准备好恢复“毒”异常状态的道具，或是让拥有恢复异常状态的技能的角色出击。开场后直接上前迎击，清理掉前方的敌人后就可以后退合唱攒积VP了，等远处的敌人靠近后再用天青石爆发达成特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
西索卡	司令室	分かち合えることは	ない→かもな	好感度共计上升 75，获得イベント CG07
帕露丝	回廊（右侧）	おねがいひとつ	くすぐりで反击→新しい发明の実験台じゃなければ	好感度共计上升 75，获得イベント CG05
维尔莉特	回廊（左侧）	真のボスは…	–	好感度上升 12
飞兰	プ－ル	鬼族にとっての…	ちょっとやってみるか	好感度上升 32
娅库雅	テラス	わたしの乐しみ	もらい手がいればだけど	好感度上升 30



第12话 ソワレ学院へようこそ

触发据点内的所有剧情后开启新关卡。（每个场景中只需和其中一人对话）



姿见の塔内部

推荐等级：51

条件	内容
胜利条件	全灭敌人
败北条件	1. 艾尔特脱离战场 2. 索普拉脱离战场
特殊条件	1. 让艾尔特击破 2 名敌人 2. 让索普拉击破 2 名敌人 3. 使用合体技击破 1 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	100	50

关卡要点

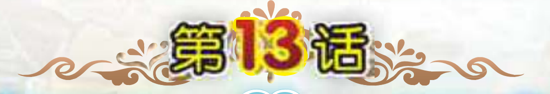
本任务为3连战，新角色艾尔特和索普拉为强制出战，并且实力不算强，另外4名角色尽量选择主力输出与回复型角色。3场战斗的杂兵配置类似，总的来说不难对付，针对弱点属性进行攻击，并注意回复中毒等异常状态即可。敌人中有不少是以十字形站位登场的，可以直接用十字形的范围技能轰杀。

第3场战斗会出现特殊条件，并且会出现ドッペル・アルト与ドッペル・ソプラ两个BOSS。开始后建议优先用歌唱积攒天青石，随后用范围型技能迅速清理敌人，记得让艾尔特和索普拉各击破2名敌人。2个BOSS中，ドッペル・艾尔特不仅拥有范围型攻击技能，还会让范围内的我方角色进入灼烧状态，建议优先用“天青石爆发”对付她。灼烧状态下的持续扣血量十分惊人，注意及时进行恢复。ドッペル・ソプラ的实力稍弱些，同样用“天青石爆发”或合体技招呼她即可。

战后整备

本话的战后整备开始前会出现分支选项，选择“アルトを连れていく”会进入艾尔特路线；选择“ソプラを连れていく”则会进入索普拉路线。两条路线的关卡大致相同，只是诸如特殊条件等细节可能不同。此外，2名角色的加入顺序会有所不同，被选择的一方会优先加入，并且13话开始有角色专属OP，在战后整备阶段也会有特殊的对话选项。

角色	地点	对话	最佳选项	效果
霞	司令室	梦のきっかけは	–	好感度上升 12
玖卡	回廊（左侧）	信じて出した答えなら	–	好感度上升 10
希娜	回廊（右侧）	见どころがあります！	シ－ナといっしょにするな→俺はシ－ナが好きだ	好感度共计上升 75，获得イベント CG06
拉娜	回廊（右侧）	わかりました…	掟は无视だ	好感度上升 32
布里吉塔	食堂	母を失った气持ち	–	好感度上升 10
飞兰	ステ－ジ	よくわからないね…	–	好感度上升 12
维尔莉特	动力室	ごちそうさまでした	もちろん手伝う→それでも礼を言いたい	好感度共计上升 75，获得イベント CG08



第13话

道、隔たりて

荒野の岩山

推荐等级：56

胜利条件 全灭敌人

败北条件 艾尔特（索普拉）脱离战场

特殊条件
1. 回复道具使用数不超过3个
2. 我方角色没有1人脱离战场
3. 使用合体技击破2名敌人

支持（艾尔特线）

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

支持（索普拉线）

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

我方的出击点与敌人相隔较远，可以利用这一优势在开场时积攒天青石，不过要注意敌人会跨过悬崖主动进攻。人形敌人比较好对付，优先对付弓箭手和法师即可。グリ－ドデ－モン的拥有威力较高的范围技能，可以考虑优先击杀。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
帕露丝	司令室	イエス、オア、ノ－?	イエス	好感度上升32
布里吉塔	回廊（左侧）	胜负してくださるの?	运赖みの胜负	好感度上升30
西索卡	回廊（左侧）	身体が胜手に…	寂しいよ	好感度上升28
艾尔特(艾尔特线)	プ－ル	绝对に秘密です	すごいな	好感度上升34
索普拉(索普拉线)	プ－ル	ぜ－んぶ计算だよ	ソプラが天才だから	好感度上升34
拉娜	テラス	记忆のなかで…	–	好感度上升10
娅库雅	ステ－ジ	恶いことじゃないよね	–	好感度上升10
霞	动力室	すごく爱おしくて	见た→俺のものだろ	好感度共计上升75，获得イベント CG10



第14话

届かない想い

沙尘の祭坛

推荐等级：58

胜利条件 击破リプラ

败北条件 艾尔特（索普拉）脱离战场

特殊条件
1. 回复道具使用数不超过3个
2. 我方角色没有1人脱离战场
3. 在不打倒索普拉（艾尔特）的情况下胜利

支持（艾尔特线）

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

支持（索普拉线）

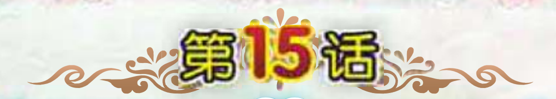
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本战开始时，艾尔特与索普拉会被孤立,所以在战斗开始前最好先练一练艾尔特或索普拉的等级，并且为她装备好回复道具。本关的杂兵比较好对付，它们的颜色对应了各自的属性抗性，不过它们的弱点都是光属性，而且即使用物理攻击也能造成大伤害，趁敌人比较密集时使用范围技能是不错的选择。作为BOSS登场的リプラ可以说是目前为止最强的敌人，不仅HP高，而且水、火、风、地这4种属性的攻击对其造成的伤害减半。她的技能均为十字形，伤害颇高，注意不要让我方角色的站位太过密集，最好能够带上具备范围型回复技能的角色。光属性是她的弱点，但用无属性技能来对付她也不错。其余5人开始时在平台上合唱积攒VP会比较有利，而被孤立的角色要尽快到平台上合流。我方的站位可以选择站在平台边缘堵住敌人，因为红色的敌人没有远程攻击手段，可以利用这点让它们堵在平台边缘，把有远程攻击手段的敌人往后挤，保证我方安全。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
拉娜	司令室	ラナは安心	–	好感度上升10
布里吉塔	回廊（左侧）	らしくあるために	–	好感度上升10
艾尔特（艾尔特线）	回廊（左侧）	助けに行かなきゃ	–	好感度上升17
索普拉(索普拉线)	回廊（左侧）	アルトの气持ち	–	好感度上升17
霞	回廊（左侧）	どうすればいいの?	–	好感度上升12
飞兰	プ－ル	修行するね!	嫌な予感がする→カイランのモノマネ	好感度共计上升75，获得イベント CG09
希娜	プ－ル	真正の「どヘンタイ」	それだけかよ	好感度上升32
维尔莉特	テラス	禁断症状が!	わかつたよ	好感度上升32
西索卡	ステ－ジ	かまってあげる	–	好感度上升12
玖卡	动力室	素直に…	–	好感度上升10



第15话 溶け合う旋律

触发据点内的所有剧情后开启新关卡。（每个场景中只需和其中一人对话）

沙尘の祭坛

推荐等级：60

胜利条件 击破リプラ

败北条件 艾尔特（索普拉）脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 在不打倒索普拉（艾尔特）的情况下胜利

支持（艾尔特线）

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

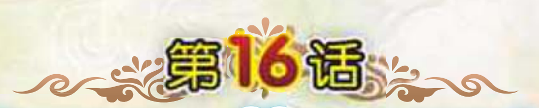
支持（索普拉线）

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点



本战的敌人种类与上一战类似，不过多出了强力杂兵ジェネラルオーク，有着四属性伤害减半的能力，用无属性技能或光属性技能对付它们吧。艾尔特（索普拉）位于战场最后侧，正好对特殊条件的达成有利，可以完全不理会她直击リプラ，但依旧要注意站位不要呈十字形，否则很容易被リプラ的范围技能全灭。本关结束后会之前没有被选中的角色入队，直接进入第16话，并没有战后整备阶段。



第16话 崩坏の福音

剧情战斗

推荐等级：无

胜利条件 击破カ－スリザ－ド

败北条件 我方被全灭

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 使用指挥技能“ピンナップショット”拍摄 2 张照片

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

本关只有一个敌人，可以在我方全员攒满天青石后连续用“天青石爆发”将其轰杀。不过别忘了先用主人公的“ピンナップショット”拍摄2张照片。

战后整备

注：本话开始索普拉和艾尔特都可以进行对话，玩家所选路线外的另一名角色的对话会与选择其路线时稍有不同，但有分支选项的对话内容不变，只是出现的顺序不同，所以表格不再列出。

角色	地点	对话	最佳选项	效果
西索卡	司令室	あたしの中で生きている	–	好感度上升 12
维尔莉特	回廊（左侧）	感谢しているぞ	–	好感度上升 12
霞	回廊（左侧）	准备万端?	–	好感度上升 12
索普拉(索普拉线)	回廊（左侧）	兴味持つてね？	やけにうれしそうだな?	好感度上升 34
飞兰	回廊（右侧）	心头灭却…?	–	好感度上升 12
希娜	回廊（右侧）	足りナ～イ…	–	好感度上升 12
娅库雅	回廊（右侧）	カラカラくん…	–	好感度上升 10
玖卡	食堂	あれはもしや…	一口だけなら	好感度上升 30
布里吉塔	ステ－ジ	心配无用!	–	好感度上升 10
艾尔特(艾尔特线)	ステ－ジ	もっと理解したいんだ	俺は大した人间じゃない	好感度上升 34

第17话 迫り来る暗

触发据点内的所有剧情后开启新关卡。（每个场景中只需和其中一人对话）

スキエンティア

推荐等级：66

胜利条件 全灭敌人

败北条件 西索卡脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让西索卡击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本战西索卡强制出击，可以在此之前练练她的等级。战场较小，敌人分布较为密集，且基本都带有让我方陷入异常状态的技能，尤其是黑麒麟的麻痹，一旦被敌人包围很容易陷入苦战。建议采取前两回合攒VP，之后用天青石爆发清理杂兵的战术。

大图书馆の地下

推荐等级：67

胜利条件	全灭敌人
败北条件	西索卡脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让西索卡击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点



本战的敌人构成基本与上一战相同，数量还要更多一点。出击点附近的3名敌人可以用十字形技能进行同时攻击，很快就能清除。之后可以一边等待敌人进攻，一边积攒VP。本战敌人的应对方法与上一战一样，优先对付麻烦的黑麒麟，会回血的カ–ススライム则留到最后对付。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
霞	司令室	再教育！	ごめんなさい	好感度上升 32
布里吉塔	回廊（左侧）	仕方ありませんわね	–	好感度上升 10
西索卡	回廊（左侧）	见习おう！	–	好感度上升 12
拉娜	回廊（右侧）	ラナの务め	–	好感度上升 10
飞兰	プ–ル	分けてあげたいね	–	好感度上升 12
帕露丝	プ–ル	どうしよう…	反省するんだな	好感度上升 32
希娜	テラス	赏金王！	–	好感度上升 12
娅库雅	ステ–ジ	我慢できなくて…	いっしょに担いでやる	好感度上升 30
艾尔特（艾尔特线）	动力室	うらやましいな	–	好感度上升 17
索普拉（索普拉线）	动力室	いろんな话を闻かせてね	–	好感度上升 17

シルフェン族の集落

推荐等级：70

胜利条件	击破キマイラロ–ド
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

所有敌人的技能射程都很远，而且有十字范围，站位稍不注意就会吃下连续的伤害。建议先到地图角落合唱攒积VP，然后让我方角色兵分两路进军以分散敌方兵力，若出击的角色在本关之前都进行过秘密课程并达到Marvelous评价，那么合唱时的站位就非常好调整了。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
飞兰	司令室	想像しちゃダメね！	确かに	好感度上升 32
玖卡	回廊（左侧）	私が一番见てきた	–	好感度上升 10
艾尔特（艾尔特线）	回廊（左侧）	てた气持ち	うれしかったのか？→アルトがどうして变わったのか	好感度共计上升 84，获得イベント CG11
娅库雅	回廊（右侧）	どうすれば休めるの？	–	好感度上升 10
霞	プ–ル	私が出した答えは…	–	好感度上升 12
索普拉（索普拉线）	プ–ル	男に二言はなしだよ	もう1回だけだぞ→なんて书いたか确认させる	好感度共计上升 84，获得イベント CG12
拉娜	テラス	よろしく…です	–	好感度上升 10
帕露丝	食堂	大きくなぁれ	–	好感度上升 12
布里吉塔	ステ–ジ	それは喜びですわ	大事なものだな	好感度上升 30

第18话 ひとつの勇气

从本话开始，每一话开始时，与主人公好感度达到4格的角色会向主人公寄信，此时前往回廊处自己的房间，就可以从向主人公寄信的女性角色中选出最多3人（选之前记得存档，3人中可能有人会因为嫉妒而离开），之后可以在テラス与她们相遇，并且各触发一次“秘密课程”环节，每名角色只能进行一次。

前往ステ–ジ与任意一人对话一次后开启新的主要任务。

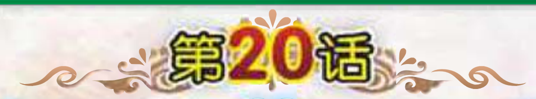
第19话 异なる鬼と异なるヒト

ネ-ヴェ

推荐等级：73

胜利条件	全灭敌人
败北条件	玖卡脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让玖卡击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50



关卡要点

本关玖卡会强制出击，如果等级太低的话可以在开战前适当练一下。我方开场会被敌人左右夹击，但它们都有水属性这一共同弱点，建议先清理一侧的敌人，之后再回头清理另一侧。玖卡的无属性技能十分强力，很轻松就能达成特殊条件。



中华の街内・桥

推荐等级：74

胜利条件 全灭敌人

败北条件 兰脱离战场

特殊条件
1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让飞兰击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关的强制出击角色为飞兰。所有敌人都对地属性攻击有抗性，所以建议让飞兰用普通攻击或二重唱来达成特殊条件。前排的敌人比较好对付，但是后排的カ－スリザ－ド和カ－スデビル不仅皮糙肉厚，而且拥有高伤害的范围型技能，建议在积攒天青石后用“天青石爆发”快速清扫。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
玖卡	司令室	幸せ	–	好感度上升 10
西索卡	回廊（左侧）	「みんな」で	–	好感度上升 12
霞	回廊（左侧）	すごくうれしいこと	–	好感度上升 12
希娜	プ－ル	ワクワクする响きでしょ?	谁にも使うな	好感度上升 32
拉娜	テラス	もうひとり増えました	风以外の声も听こえる?	好感度上升 32
飞兰	食堂	カンパイ!	–	好感度上升 12
维尔莉特	ステ－ジ	言いなりだったかも?	ちょっとはな	好感度上升 32

第20话 空の终わり

ア-ルア-ジュ王城

推荐等级：76

胜利条件 击破ウィリアム

败北条件 布里吉塔脱离战场

特殊条件
1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让布里吉塔击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关布里吉塔强制出击。BOSS位于台阶之上，左右两侧都有杂兵堵路，为了效率可以兵分两路行动，不过一旦被围攻要注意回复。BOSS虽然十分强力，而且会给我方附加Count down的异常状态，但行动缓慢，可以在清理完杂兵后先在台阶下用歌唱积攒天青石，之后直接用连续的“天青石爆发”和合体技招呼它即可。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
艾尔特（艾尔特线）	司令室	一方通行な想い?	あきらめるな	好感度上升 34
娅库雅	回廊（右侧）	深く考えなくていいのっ	–	好感度上升 10
帕露丝	回廊（右侧）	ざんしんな…?	–	好感度上升 12
希娜	回廊（右侧）	条件次第で…	–	好感度上升 12
西索卡	プ－ル	…本气って言ったら?	抱きしめる	好感度上升 30
霞	テラス	自慢しちゃった	先生のおかげだよ	好感度上升 32
索普拉（索普拉线）	食堂	かくれんぼ	寂しかった	好感度上升 34
维尔莉特	ステ－ジ	よく见ておいてやれ	–	好感度上升 12
布里吉塔	动力室	今は…	–	好感度上升 10



第21话 いにしえの魔女

和司令室的布里吉塔对话后开启新的主要任务。

森の街遗迹・深部

推荐等级：76、77（第二战、第三战）

胜利条件	全灭敌人
败北条件	维尔莉特脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让维尔莉特击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本话共有三场战斗，维尔莉特都要强制出击。第一战十分简单，敌人很弱而且数量不多。注意要让拥有回复异常状态的技能的角色出击，因为ヘルサ–ヴェント会给我方附加Count down状态，开场最好优先清理。ハイガ–ディアン虽然HP稍高，但构不成什么威胁，用无属性攻击对付即可。第二战、第三战的敌人配置与第一战相同，只是数量上有所增加，应对措施也和之前一样，记得在第三战时让维尔莉特击破3名敌人，来达成这一战的特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
娅库雅	司令室	お母さんのこと觉えてる?	–	好感度上升 10
西索卡	回廊（左侧）	前进あるのみっ	–	好感度上升 12
维尔莉特	回廊（左侧）	ほぐしておけよ	–	好感度上升 12
索普拉	回廊（左侧）	心配させたくないんだ	–	好感度上升 17
拉娜	回廊（右侧）	自信を持って	–	好感度上升 10
飞兰	回廊（右侧）	信じるよ	–	好感度上升 12
玖卡	プ–ル	战斗准备!	–	好感度上升 10
艾尔特	プ–ル	いろいろと心配で	–	好感度上升 17
希娜	テラス	お母さんディス!	–	好感度上升 12
布里吉塔	食堂	なにか特別な…	–	好感度上升 10
帕露丝	ステ–ジ	あずけてみない?	–	好感度上升 12
霞	动力室	私の运命は…	–	好感度上升 12



第22话 集いしモノたち

暗の砂漠

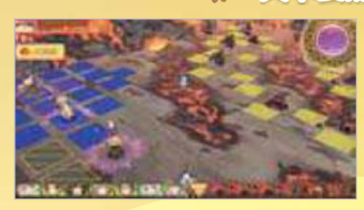
推荐等级：78

胜利条件	1. 在 400 的倒计时内防止敌人入侵指定地点 2. 全灭敌人
败北条件	1. 在 400 的倒计时内敌人入侵指定区域 2. 我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点



比较麻烦的一关，需要在限制时间内阻止敌人到达地图最下方的指定区域。限制时间一共400，战场上每一个单位的行动都能使限制时间减少1至5点不等，减到0即可过关。限制时间每减少50左右，就会有1名敌方增援出现。虽然敌人大部分都会集中在中央区域，但两侧的敌人也有可能直接趁虚而入，所以建议在中央安排4名角色防守，另外两名角色则去对付两侧的敌人。值得一提的是，敌我双方都能直接跨过只有1格的岩浆区域，这很有可能会成为敌人的捷径。カ–ススライム会在血量减少后优先对自己回复，而我方的技能使用次数是有限的，因此我们的主要攻击目标还是其他敌人，可以在攻击其他敌人的时候用范围技能顺便使周围的カ–ススライム伤血，这样它们就会优先对自己进行回复，而不会对我方造成威胁。人形敌人会使用大威力的范围型法术，注意及时对残血队友进行回复。主人公的技能グラビティフォ–ル能够使敌人的全体行动顺序延迟，从而使得我方角色的行动优先级更高，在本关十分实用。

暗の砂漠

推荐等级：79

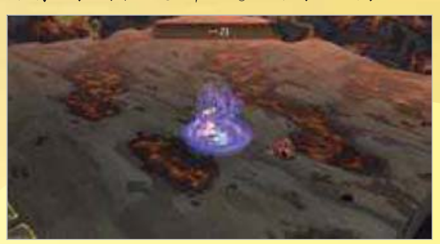
胜利条件	击破リブラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“天青石爆发”击破 2 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

常规的推进战，前排的敌人比较弱，可以抓紧时间快速解决。由于只需击破リブラ即可胜利，所以如果她主动进攻的话，可以不管一旁的ストレイデビル直接集火她。如果要达成特殊条件的话，记得开场进行歌唱积攒天青石。本话的战后整备并没有对话事件，所有角色都只能送礼物或进行秘密课程，因此就不再列出。在战后整备结束后，玩家需要从好感度与主人公满格的角色中选出1名确定为最终在一起的对象，之后能看到与该名角色的专属剧情。





最终话 旋律、鳴り響きて

暗の砂漠

推荐等级：80



胜利条件	1. 击破魔神アスワド 2. 击破リブラ
败北条件	我方被全灭
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100



关卡要点

本关有两场战斗，第一场战斗击破魔神アスワド后进入剧情对话并展开第二战。

第一战

本关一定要让拥有光属性技能的强力角色出击，并准备好充足的回复手段。魔神アスワド位于战场后侧，想要接近它必须通过两侧的道路，不过在此之前还是优先解决场上的杂兵。BOSS共分为左手、右手、本体三个部分，本体需要击破左右手后才会出现。左手和右手的技能和属性皆相同，拥有全属性技能，射程都非常远，其中暗属性单体技能范围全屏，其余几个属性的技能攻击范围都呈十字形，所以尽量不要让我方角色站得太过紧密。所有敌人都弱光属性攻击，但由于使用次数的限制，所以建议尽量把光属性攻击留给BOSS，杂兵就用其第二个属性弱点击破。BOSS的本体有着让光属性以外的伤害全部减半的Buff，还能复活之前已经脱离战场的杂兵，而且在HP低于一定程度后会暴走并每回合回复40点HP，进行持久战会对我方逐渐趋向不利局面，建议先轮番用“天青石爆发”对其本体输出，再利用二重唱的光属性技能或合体技补刀，还可以用主人公的指挥技能强化属性攻击伤害提高效率。击破本体会发生剧情并进入第二战。

第二战

战斗时我方会处于被包围的状态，BOSS变成了リブラ，技能和属性与第一战BOSS差不多，也会复活被击破的杂兵，但攻击范围很小，不用担心被干扰。由于BOSS开始时就有复活杂兵的能力，而且地形看似要兵分两路，但其实可以直接走到BOSS面前，建议开始时先集中合唱一回合攒积VP，等BOSS面前的三个杂兵到达我方攻击范围内后，把它们一举击破破除Z.O.C再直冲BOSS，直接用光属性技能或大招招呼BOSS即可，但还是注意要留下我方的范围回复角色以防万一，但总体而言比上一战要简单许多。击破リブラ本话结束，之后就能迎来大结局了，上一话最后被玩家选中的女性角色还会有日后谈的剧情。

多周目要素与继承

一周目通关后我方全员获得经验值+25%的被动技能；二周目通关后则会获得使经验值+50%的被动技能。二周目游戏时，OP部分会换成全员泳装的新动画，教程将会被省略，并且会追加二周目独有的支线任务。继承的要素为金钱、胜利奖章（迷你游戏中换取奖品的代币）、每名角色的全部AP（已使用的会得到返还）、已经习得的技能与POSE、已换取的迷你游戏奖品、回复道具、礼品、稀有饰品、明星排行榜等级以及画廊相关的道具，不过每名角色的成长状态（包括等级和养成路线的状态）都会被重置。



游戏的支线分为支线剧情、支线关卡、自由关卡。支线剧情内容只有对话，部分剧情能增加角色的好感度；挑战支线关卡除了能够提升我方等级外，完成后还有可能获得特殊饰品或习得新技能；自由战斗没有剧情和特殊条件，关卡难度也很低，纯粹给玩家练级用，但不像前两个那样通过后消失，可重复挑战。因为是支线剧情，所以也可以等级别够高的时候再来挑战，下面列出所有支线战斗的关卡信息和打法。

时期	名称	类型	推荐等级	地点	备注
Chapter3	ブリジッタファン	支线剧情	–	ア－ルア－ジュ皇国	–
	将来の梦	支线剧情	–	ア－ルア－ジュ皇国	布里吉塔的好感度上升 30
	吟游诗人のお姉さん	支线剧情	–	ア－ルア－ジュ皇国	追加所有乐谱系支线剧情
	乐谱 水姫の诗 上	支线战斗	7	ア－ルア－ジュ皇国	–
	乐谱 雷神の诗 上	支线战斗	8	ア－ルア－ジュ皇国	–
	VS 皇国の袭击者	自由战斗	6	ア－ルア－ジュ皇国	–
	VS 城に侵入した魔物	自由战斗	11	ア－ルア－ジュ皇国	–
Chapter4	乐谱 风神の诗 上	支线战斗	12	モロッカ共和国	–
	ブリジッタファン 2	支线剧情	–	モロッカ共和国	–
	モロッカ滞在记	支线剧情	–	モロッカ共和国	ラナ的好感度上升 30
	モロッカのアイドル?	支线剧情	–	モロッカ共和国	得到饰品“花かんむり”
	VS 荒野の魔物	自由战斗	12	モロッカ共和国	–
	VS 砂漠の魔物	自由战斗	17	モロッカ共和国	–
Chapter5	乐谱 知姫と机姫の诗	支线战斗	16	バリアバ－ル王国	–
	ブリジッタファン 3	支线剧情	–	バリアバ－ル王国	–
	シ－ド泣いちゃうモン	支线剧情	–	バリアバ－ル王国	希娜的好感度上升 30
	星に愿いを	支线剧情	–	バリアバ－ル王国	帕露丝的好感度上升 30
	VS マモルクン军团	自由战斗	16	バリアバ－ル王国	–
	VS 暴走ロボット军团	自由战斗	20	バリアバ－ル王国	–
Chapter6	ロボットコンテスト	支线战斗	19	バリアバ－ル王国	得到饰品“ヘキサゴンボルト”
	乐谱 隐姫の诗 上	支线战斗	18	セルバニア	–
	ブリジッタファン 4	支线剧情	–	セルバニア	–
	ヒソカの一日　兵长	支线剧情	–	セルバニア	西索卡的好感度上升 30
	VS 警备ロボット军团	自由战斗	18	セルバニア	–
	VS ハチの大群	自由战斗	26	セルバニア	–
Chapter7	ケンカをやめて	支线战斗	20	モロッカ共和国	–
	乐谱 森林の诗 上	支线战斗	22	ラディア・ルイン	–
	VS アンデッド军团	自由战斗	21	ラディア・ルイン	–
	VS ガ－ディアン	自由战斗	32	ラディア・ルイン	–
Chapter8	乐谱 鬼姫の诗 上	支线战斗	26	タオ	–
	鬼族の荒くれもの	支线战斗	25	タオ	–
	ブリジッタファン 5	支线剧情	–	タオ	–
	VS 鬼族の无法者	自由战斗	27	タオ	–
	VS 雪山からの使者	自由战斗	33	タオ	–
	迷子のミコピン	支线战斗	27	ウインデル	–
	真犯人を探して!	支线战斗	28	ウインデル	–
	やっぱりおかしいか?	支线剧情	–	ウインデル	玖卡的好感度上升 30
Chapter9	いたずらヒコピン	支线战斗	32	バリアバ－ル王国	–
	雪国の变异	支线战斗	32	ウインデル	追加支线“国崩しの植物”
	国崩しの植物	支线战斗	35	ウインデル	–
	ブリジッタファン 6	支线剧情	–	ウインデル	–
	あの人に传えて	支线剧情	–	ウインデル	得到饰品“ク－ルな眼带”
	乐谱 炎神の诗 上	支线战斗	34	ウインデル	–
	VS 雪国の魔物	自由战斗	36	ウインデル	–
	VS 城壁の袭击者	自由战斗	40	ウインデル	–
Chapter11	サバイバル教室开讲	支线战斗	39	セルバニア	–
	种族の壁を超えて	支线战斗	40	タオ	–
	ラッキ－アイテム	支线剧情	–	タオ	霞的好感度上升 30，获得饰品“とんぼ玉のかざし”
	VS 荒野の猛兽	自由战斗	42	フォ－ンレクス迹	–
	VS 砂漠の魔兽	自由战斗	45	フォ－ンレクス迹	–
Chapter12	泣き虫キコピン	支线战斗	50	ブリエ・ソレイユ	–
	ブリジッタファン 7	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	获得饰品“必杀必中コンタクト”
	おつかい珍道中	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	维尔莉特的好感度上升 30
	ヒロインショ－开催	支线战斗	45	ア－ルア－ジュ皇国	得到饰品“失恋王の眼带”

时期	名称	类型	推荐等级	地点	备注
Chapter12	目覚めは最悪	支线战斗	47	ウィンデル	–
	乐谱 雨音の诗 上	支线战斗	43	オアシス	–
	VS アマデウス兵	自由战斗	48	オアシス	–
	VS オアシスの魔物	自由战斗	55	オアシス	–
	VS 亚人种の军团	自由战斗	52	ブリエ・ソレイユ	–
Chapter13	アマチュアカメラマン	支线战斗	55	ア – ルア – ジュ皇国	多周目限定任务
	13 人目の仲间?	支线战斗	55	ア – ルア – ジュ皇国	多周目限定任务，得到饰品“ルルシャンテ”
	VS 塔に巢食う魔物	自由战斗	55	姿见の塔	–
	VS 恶魔の军团	自由战斗	60	ブリエ・ソレイユ	–
Chapter14	どんなサインが好き?	支线剧情	–	ア – ルア – ジュ皇国	多周目限定任务 (注 1)
	新探侦アイテム?	支线战斗	60	バリアバ – ル王国	多周目限定任务，得到饰品“スケスケクン”
Chapter15	VS 砂漠の变异种	自由战斗	60	砂漠の神殿	–
	VS 塔の恶魔	自由战斗	63	砂漠の神殿	–
Chapter17	ベストリボン章	支线剧情	–	ア – ルア – ジュ皇国	多周目限定任务，得到与当前主人公好感度最高的角色的专属饰品
	プロカメラマン	支线战斗	65	ア – ルア – ジュ皇国	多周目限定任务
	乐谱 隐姬の诗 下	支线战斗	62	モロッカ共和国	–
	乐谱 知姬の诗 下	支线战斗	62	セルバニア	–
	乐谱 雷神の诗 下	支线战斗	62	ウィンデル	–
	乐谱 水姬の诗 下	支线战斗	62	フォ – ンレクス	–
	水着回	支线战斗	65	オアシス	多周目限定任务
	ビ – チフラッグ争夺战	支线战斗	65	オアシス	多周目限定任务
	乐谱 贤者の诗 上	支线战斗	61	ブリエ・ソレイユ	–
	乐谱 冰姬の诗 上	支线战斗	61	ブリエ・ソレイユ	–
	両手に花?	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	艾尔特或索普拉的好感度上升 40，对象根据 12 章的选择决定
	料理王 2 位决定战	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	多周目限定任务，索普拉的好感度上升 100
	VS 砂漠神の眷属	自由战斗	70	砂漠の神殿	–
Chapter18	乐谱 机姬の诗 下	支线战斗	68	ア – ルア – ジュ皇国	–
	乐谱 风神の诗 下	支线战斗	68	ラディア・ルイン	–
	乐谱 炎神の诗 下	支线战斗	68	フォ – ンレクス	–
	乐谱 贤者の诗 下	支线战斗	68	ブリエ・ソレイユ	–
	乐谱 冰姬の诗 下	支线战斗	68	ブリエ・ソレイユ	–
	怖がりフコピン	支线战斗	69	ブリエ・ソレイユ	–
Chapter19	第二幕 动物选举	支线战斗	68	モロッカ共和国	–
	本のムシ!	支线战斗	71	セルバニア	–
	乐谱 雨音の诗 下	支线战斗	72	タオ	–
	乐谱 鬼姬の诗 下	支线战斗	72	タオ	–
	乐谱 森林の诗 下	支线战斗	72	オアシス	–
	コピンの恩返し	支线剧情	–	オアシス	得到饰品“コピンバッジ”
Chapter20	恋は别腹?	支线剧情	–	ア – ルア – ジュ皇国	得到饰品“ド – ナッツシュシュ”
	いつもと変わらず	支线剧情	–	モロッカ共和国	得到饰品“チュンチュン鸟の巣”
	フラグは立ちませんよ	支线剧情	–	バリアバ – ル王国	得到饰品“パルス人形”
	尾行デ – ト	支线剧情	–	バリアバ – ル王国	得到饰品“喜剧王のメガネ”
	セルバニアの流行?	支线剧情	–	セルバニア	得到饰品“ランドセル”
	ずっとそばに	支线剧情	–	ラディア・ルイン	–
	悲恋の音色	支线剧情	–	タオ	得到饰品“少女の月琴”
	一番大切な人	支线剧情	–	オアシス	–
	エッチなことはダメ!	支线剧情	–	オアシス	–
	アルトの愿挂け	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	–
	私の梦	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	–
	シャルウィダンス?	支线剧情	–	ブリエ・ソレイユ	得到饰品“舞踏会のマスク”
	ソワレ学园の危机	支线战斗	75	ブリエ・ソレイユ	多周目限定任务
Chapter22	皇王の遗产	支线战斗	68	ア – ルア – ジュ皇国	最强装备入手任务 (布里吉塔)
	秋の丰猎祭	支线战斗	68	モロッカ共和国	最强装备入手任务 (拉娜)
	当たって砕けろ!	支线战斗	68	バリアバ – ル王国	最强装备入手任务 (希娜)
	始动シ – ド暗杀计画	支线战斗	68	バリアバ – ル王国	最强装备入手任务 (帕露丝)
	もうひとりのボク	支线战斗	68	セルバニア	最强装备入手任务 (艾尔特)
	恋泥棒?	支线战斗	68	セルバニア	最强装备入手任务 (西索卡)
	邪な心振り拂って	支线战斗	68	タオ	最强装备入手任务 (飞兰)
	お母さんの思い出	支线战斗	68	フォ – ンレクス	最强装备入手任务 (娅库雅)
	誓いの剑	支线战斗	68	フォ – ンレクス	最强装备入手任务 (玖卡)
	答えを讯かせて	支线战斗	68	オアシス	最强装备入手任务 (霞)
	父の面影	支线战斗	68	ブリエ・ソレイユ	最强装备入手任务 (维尔莉特)
	未来の自分を超える	支线战斗	68	ブリエ・ソレイユ	最强装备入手任务 (索普拉)

注 1：剧情对话中有三个选项，下面列出各个选项的结果：

达笔なサイン：布里吉塔、玖卡、霞的好感度增加 25

キレイなサイン：娅库雅、拉娜、飞兰的好感度增加 25

斩新なサイン：维尔莉特、帕露丝、西索卡的好感度增加 25



乐谱 水姬の诗 上

推荐等级：7

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	娅库雅脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让娅库雅击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

我方开始时会处于被两面夹击的状态，而且敌人的数量和血量也比较多，就以刚到第三话的阵容会比较难应对，建议后期再回来挑战。若急于挑战，最好把装备和养成路线尽可能升级后再来。杂兵的弱点为地属性，而我方此时并没有会用地属性技能的角色，所以本场战斗只能选择面板伤害最高的技能进行输出，不过要注意敌人都有风属性伤害减半的Buff，布里吉塔的风属性技能要慎用。

开始时建议把除娅库雅外的两人堵在左侧的桥前，在娅库雅的辅助下逐个击破上桥的敌人，拉娜入队的话还可以远程射击蹭输出。乐谱の守り人的伤害比较高，而且会用水、火、风、地这四个属性的技能，最好备齐回复道具。

乐谱 雷神の诗 上

推荐等级：8

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	布里吉塔脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让布里吉塔击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

依旧建议后期再来补关，否则过少的人数会让我方陷入苦战。关卡打法建议直接抱团清理后方敌人并躲到地图最下侧进行防守反击，场景中间的窄路看似可以堵，但其实敌方完全可以从窄路旁边直接越过流沙地带抵达我方一侧。



第4话

乐谱 风神の诗 上

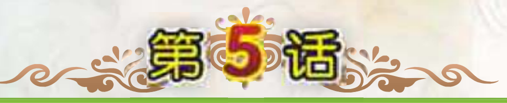
推荐等级：12

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	拉娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让拉娜击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

和前面两个乐谱关卡几乎相同的配置，建议在原地组成以玖卡和布里吉塔为前线，拉娜和娅库雅为后援的阵型迎击敌人。由于敌人对风属性攻击有抗性，所以拉娜在本场战斗的作用不大，建议放到队伍最内侧。



乐谱 知姬と机姬の诗

推荐等级：16

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	帕露丝或希娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 用天青石爆发击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

出击阵容会把我方队伍分成两拨，位于地图最下和最左侧，确认出击前要平均分配两方阵容，以免在会合前被击杀。本关的蜜蜂型敌人抗性改为了无属性伤害减半，所以最好不要用普通攻击和其过招。对分组战斗没有自信的话，开场时可以往地图中部的平台处合流，形成防御阵型隔着流沙地形远程对敌人进行消耗，不过要注意平台只能容纳5个单位，最好清理掉其中一边的敌人后将需要保护的单位放到对岸保证安全。天青石爆发所需的VP，在平台上合唱攒齐会比较安全，完成第三项特殊条件后能得到帕露丝的专用饰品“白ネコの耳饰り”。





第6话 ロボットコンテスト

推荐等级：19

胜利条件	全灭敌人
败北条件	帕露丝或希娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 用合体技击破 1 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本战只能使用帕露丝和希娜，所以挑战前最好把她们的等级提升一下并带上回复道具。关卡开始时我方会被四个敌人围攻，建议集体移动至地图左侧或右侧并消灭该方向的敌人，途中顺便用主人公的技能往领队身上凑VP，最后用合体技击破一个敌人。完成第三项特殊条件后获得帕露丝专用饰品“黒ネコのしっぽ”。

乐谱 隐姬の诗 上

推荐等级：18

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	西索卡脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让西索卡击破 3 名敌人

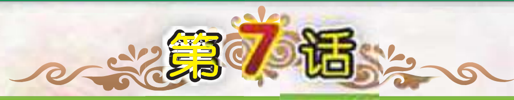
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本场战斗又多出了对风属性、无属性有抗性的敌人，建议擅长风属性攻击的拉娜不要上场。我方开始时处于被包围的状态，而且敌人的距离比较近，第一回合可以集体往敌人较少的左上方移动并清理路上的杂兵，然后摆好阵型等敌人聚集到一起后再一波推。由于左上方的地势高，不容易受到低处敌人的攻击，可以试着合唱给西索卡攒积VP，用天青石爆发一次性击破多个敌人，以便达成特殊条件。





第7话 ケンカをやめて

推荐等级：20

胜利条件	全灭敌人
败北条件	娅库雅或拉娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 用二重唱击破 2 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	100	50

关卡要点



本战娅库雅和拉娜会强制出击，所以挑战前最好提升一下她们的等级。关卡开始时依旧是常见的被前后夹击的状态，鉴于下方的敌人较弱而且怕风属性攻击，所以建议优先清理下方的敌人。不过要注意本关的所有敌人在正面受到攻击时都有高几率反击，所以最好用技能进行输出。擅长风属性攻击的拉娜在本关终于能大展身手了，不过还是要注意其防御力较低的问题，另外上方的敌人会给我方附加混乱的异常状态，技能范围为十字形，要注意站位，一旦有人陷入混乱，其他人要及时用二重唱借用技能治疗异常状态。

乐谱 森林の诗 上

推荐等级：22

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	维尔莉特脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让维尔莉特击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关的乐谱の守り人数量增至3个，但敌人的实际阵容却不怎么庞大，战斗开始时双方阵容分别位于地图两侧，看好敌人的弱点属性，放上有克制技能的角色就能顺利一波推了。前期优先清理掉离我方最近的2名敌人，然后就可以全员原地合唱，等其他敌人靠近后直接天青石爆发轮番输出完结战斗了。要注意敌人ワンダ–ゴ–スト会给我方附加カウントダウン状态，中了该状态2回合后角色HP归零，一旦中了后要及时解除。



乐谱 鬼姬の诗 上

推荐等级：26

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	飞兰脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让飞兰击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本战飞兰会强制出击。野猪型敌人变成了有水属性攻击且带水属性攻击抗性，再加上ワンダーゴースト，最好不要让我方主打水属性和风属性的角色出击。开场后优先清理掉附近的敌人，然后就可以原地合唱等待其他敌人聚集了。



鬼族の荒くれもの

推荐等级：25

胜利条件	全灭敌人
败北条件	飞兰脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让飞兰击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

飞兰在本关要强制出击，但身上的技能对敌人都是减半伤害，所以拉到队伍后方做后援比较合适。敌人都为第7话中的“恶鬼”系敌人，攻击力高，惧怕风属性攻击，鉴于战场的阵容分布，建议开始时集体往场景左下方移动并合唱，等敌人聚集起来后多发天青石爆发解决，不过记得要让飞兰击破3名敌人以完成特殊条件，达成特殊条件后能获得飞兰的专属饰品“热々ラーメン”。

迷子のミコピン

推荐等级：27

胜利条件	击破ミコピン
败北条件	娅库雅脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让娅库雅击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

娅库雅在本关要强制出击，而本关的敌人几乎都对水属性攻击有抗性，所以还是让她作为回复单位较好。敌人都弱火属性，让我方擅长火属性攻击的角色上场能让战斗轻松不少，但还是要注意敌人附加的冰冻和睡眠异常状态。要达成关卡的特殊条件，最好让娅库雅对准没有水属性抗性的史莱姆型敌人补刀。

真犯人を探して！

推荐等级：28

胜利条件	击破ダ－クゲットシ－
败北条件	西索卡脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让西索卡击破 3 名敌人

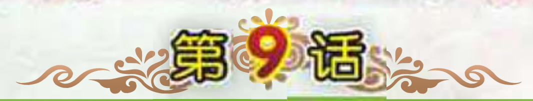
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

西索卡在本关要强制出击。战场中的老鼠型敌人对水属性攻击有抗性，所以建议用其他敌人来满足第三个特殊条件，其他敌人对风属性有抗性，故不要让擅长风属性攻击的角色出战。另外公鸡型敌人拥有让我方单体陷入混乱状态的技能，建议让能治疗异常状态的角色出战。开始战斗后可以先后退合唱，让西索卡积攒足够的VP后再往前推进，遇到敌人聚集的场合直接一发天青石爆发完成特殊条件。





いたずらヒコピン

推荐等级：32

胜利条件	击破ヒコピン		
败北条件	玖卡脱离战场		
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让玖卡击破 3 名敌人		

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本战玖卡会强制出击，且我方的出击点为地图左右两侧。关卡内的机械型敌人和BOSS都弱水属性，所以最好让擅长水属性攻击的角色出战，玖卡可以负责清理弱火的白色史莱姆以达成特殊条件。

雪国の变异

推荐等级：33

胜利条件	全灭敌人		
败北条件	玖卡脱离战场		
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让玖卡击破 3 名敌人		

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点



本战玖卡会强制出击，维尔莉特无法参战。关卡内的敌人都对地属性有抗性，触手敌人弱火属性，螃蟹型敌人弱风属性，但螃蟹型敌人会使用让我方单体混乱或睡眠的技能，战斗时千万别让能解除异常状态的角色冲上前线，否则一旦这些角色中了以上状态，场面就非常难控制了。

国崩しの植物

推荐等级：35

胜利条件	击破ヘルプラント		
败北条件	玖卡或维尔莉特脱离战场		
特殊条件	1. 让玖卡击破 2 名敌人 2. 让维尔莉特击破 2 名敌人 3. 用合体技击破 1 名敌人		

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	50	50

关卡要点

玖卡和维尔莉特在本关要强制出击，而且出击地点为地图两侧，每一侧最多能出3个角色。敌人种类和“雪国の变异”的完全相同，尽量多使用会火、风属性技能的角色战斗，BOSS的技能范围很远，而且敌人数量非常多，所以建议开战后两队尽量走到地图边缘展开合唱等待反击机会，主人公的辅助技能也要尽可能用上。维尔莉特的技能多为地属性，所以最好让她做队医，同时别忘了给另一侧队伍配上队医。

乐谱 炎神の诗 上

推荐等级：34

胜利条件	击破所有乐谱の守り人		
败北条件	玖卡脱离战场		
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让玖卡击破 3 名敌人		

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关的敌人类型和之前的“乐谱 鬼姬の诗 上”一样，不过BOSS增至3个。多用地属性和光属性技能击落附近的ワンダ-ゴ-スト然后合唱，等BOSS自己过来后一举反击吧。

第11话

サバイバル教室开讲

推荐等级：39

胜利条件	在左上角的倒计时结束前破坏旗子		
败北条件	我方全灭或时间用完		
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 倒计时在 50 之前完成任务 3. 让西索卡击破 3 名敌人		

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

所谓的倒计时其实就是回合数，每一个角色行动过后时间就会减少。作为目标的红旗位于场景最上方，若要安全达成所有特殊条件，最好让队伍集中往左或右方强行突破。敌方会在一定回合数后出现单个增援，另外敌人抗性各异，所有人可以随意出击，当然还是要注意攻击属性不要太单一了。要达成第三个特殊条件，最好让西索卡用水属性技能去攻击公鸡型敌人。

种族の壁を超えて

推荐等级：40

胜利条件 全灭敌人
败北条件 飞兰或霞脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 让飞兰击破 2 名敌人
3. 让霞击破 2 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	100	50

关卡要点



本战飞兰和霞会强制出击。飞兰要达成特殊条件，最好对蜜蜂型敌人下手，因为其他敌人都对地属性有抗性；而霞的技能属性对应范围就很广，不需要太担心。要注意本关的敌人除了邪心魔像以外都会用十字形范围的附加异常状态的技能，所以要注意好站位并准备足够的队医。战术以原地合唱凑VP为主，等敌人逼近后再集体用天青石爆发解决。

ヒロインショ-开催

推荐等级：45

胜利条件 全灭敌人
败北条件 玖卡或布里吉塔脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让玖卡击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	50	50

关卡要点

本关玖卡和布里吉塔要强制出击。本关的敌人基本都对水、地属性有抗性，全部都弱火。楼梯上方的敌人较少，可以先集体往那边移动并合唱，等后方的敌人靠近后再一举歼灭。由于玖卡本身就擅长火属性攻击，所以只要注意让其补刀，达成特殊条件就基本没有难度。



第12话

泣き虫キコピン

推荐等级：50

胜利条件 击破キコピン
败北条件 维尔莉特脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让维尔莉特击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关除了公鸡型敌人以外，其他敌人都弱风，对地属性有抗性，而根据第三项特殊条件，最好让维尔莉特对弱地的公鸡型敌人补刀。关卡开始时，先用一个角色堵住桥，剩下的人集中精力清理掉右下方的三个敌人，再把该地区作为据点进行合唱，等敌人过桥后再展开反击。但要注意前期我方只要有人走上桥，BOSS就会开始向我方移动。BOSS的技能射程非常远，而且有十字形范围的技能，在前期就被其远程攻击的话会给我方造成困扰，所以堵桥时不要站在桥上，另外要记得堵住我方平台右侧某个和对面平台相邻只有一格的地台，否则敌人会从这里跳过来偷袭。另外BOSS对属性攻击的抗性较高，建议用普通攻击或无属性技能输出。

目覚めは最悪

推荐等级：47

胜利条件 全灭敌人
败北条件 我方被全灭
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 用 EX 攻击击破 2 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关所有敌人都弱火，抵抗水属性。特殊条件要求EX攻击解决敌人，但本关几乎没有让我方合唱的时间，所以需要借助主人公的技能“ギフトヴォイス”或使用增加VP的道具来直接满足EX攻击的条件，选择擅长火属性攻击且普攻伤害高的玖卡来达成条件最好不过。



乐谱 雨音の诗 上

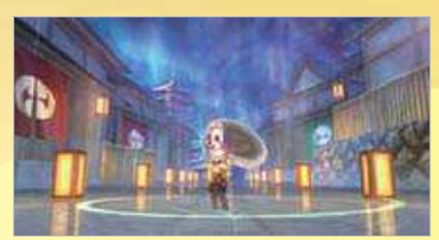
推荐等级：43

胜利条件	击破所有乐谱の守り人
败北条件	霞脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让霞击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

开始时我方处于被包围的形势，但左侧的敌人较少，建议往左侧挺进然后形成防御阵型合唱，等敌人聚集起来后一波推。蜜蜂型敌人会用范围十字的中毒技能，切记要让队医出击。开始时左侧的两个敌人弱水属性攻击，建议让霞补刀，以便完成特殊条件，得到霞的专属饰品“シャムネコ”。



第13话

アマチュアカメラマン

推荐等级：55

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	使用指挥技能“ピンナップショット”拍摄 2 张照片
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	50

关卡要点

多周目限定任务。我方角色出击时会分成两队，建议开始后往地图高处走，到达木桥上合流后再展开反击。

13人目の仲间?

推荐等级：55

胜利条件	全灭敌人
败北条件	布里吉塔脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让布里吉塔击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

多周目限定任务。本关中布里吉塔会强制出击，且被其克制的敌人只有能力较强的サンドグリズリー，还是建议开战后集体往地图左上方挺进然后合唱，让布里吉塔对HP少的敌人补刀达成特殊条件。完成关卡后得到布里吉塔的专属饰品“ルルシャンテ”。

第14话

新探偵アイテム?

推荐等级：60

胜利条件	击破マッドプラント
败北条件	西索卡脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让西索卡击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

多周目限定任务，西索卡要强制出击。所有敌人都对地属性有抗性，弱火属性攻击，会自行回复HP，不及时击破的话会比较难缠，建议集中火力逐个击破。战斗开始时除了西索卡外，我方5名队员会被敌人包围并附加束缚状态（WC增加，移动力减少1），建议让队医出击立马治疗异常状态，然后往地图上方靠拢形成防御阵型并反击。完成关卡后获得西索卡的专属饰品“スケスケクン”。



第17话

プロカメラマン

推荐等级：65

胜利条件 全灭敌人

败北条件 我方被全灭

特殊条件 1. 获得 Cool（クール）属性的照片一张

2. 获得 Beauty（ビューティー）属性的照片一张

3. 获得 Pure（ピュア）属性的照片一张

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

多周目限定任务，只有防具穿着泳装的角色才能出击，建议先完成本话的另一个多周目限定任务“水着回”后再来挑战，能省下刷迷你游戏的时间。本关敌人的弱点和抗性各异，最好分别针对其弱点出击，要注意敌人バイオジェル的火属性技能范围很广，有条件的话要优先对付。拍照时，选择相应属性星级最高的角色，获得目标照片的几率会大些，是否已成功获得相应种类的照片，可以在暂停菜单的“战斗条件”中查看。

乐谱 隐姬の诗 下

推荐等级：62

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 西索卡脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个

2. 我方角色没有 1 人脱离战场

3. 让西索卡击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本关西索卡要强制出击。除了サンドグリズリー以外的杂兵都弱地属性攻击，作为BOSS的谱面の番人对水、火、风、地属性都有抗性，建议用无属性或光属性对付。鉴于敌人初始位置较远，我方可以原地合唱积攒VP等待反击时机。

乐谱 知姬の诗 下

推荐等级：62

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 帕露丝脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个

2. 我方角色没有 1 人脱离战场

3. 让帕露丝击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本关帕露丝要强制出击。敌人的弱点和抗性各异，针对出击即可。开始时建议原地合唱攒VP，等敌人靠近聚集后再一波推，但要注意敌人ブラッドリザード的水属性技能射程很远而且有十字范围，所以站位要尽可能不呈十字形。

乐谱 雷神の诗 下

推荐等级：62

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 布里吉塔脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个

2. 我方角色没有 1 人脱离战场

3. 让布里吉塔击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关布里吉塔要强制出击。敌人配置和关卡“乐谱 知姬の诗 下”完全一样，不过开始时敌人距离较近，建议先往左上突破，尽速击破左上的四个敌人后再回头对付追来的敌人，清理完后原地合唱，等待谱面の番人到来后轮番天青石爆发伺候即可。

乐谱 水姬の诗 下

推荐等级：62

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 娅库雅脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个

2. 我方角色没有 1 人脱离战场

3. 让娅库雅击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关娅库雅要强制出击。我方开始时位于高地，敌人的距离也比较远，建议全员走到一起合唱攒VP，



但要注意敌人会使用十字范围的Count down技能（两回合后HP变0），所以站位要谨慎，还要备齐队医以解除该异常状态。

水着回

推荐等级：65

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 摆出两次姿势造型 2. 让领队摆出两次姿势造型 3. 用天青石爆发击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

多周目限定任务，我方全员的防具会强制换成泳装，防御力有所下降，最好准备回复道具。看准敌人的弱点出击，要注意バイオジェル有射程极远且十字范围的火属性技能，最好将其清理掉后再合唱积攒VP。完成任务后每个角色都能获得一套泳装。

ビ-チフラッグ争夺战

推荐等级：65

胜利条件	在左上角的倒计时结束前破坏旗子
败北条件	我方全灭或时间用完
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 倒计时在 50 之前完成任务 3. 用天青石爆发击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

在一定回合内拆旗子的多周目限定任务，只有防具穿着泳装的角色才能出击。本关每经过一定回合，场地中就会出现增援，建议让强力角色上前突破，其他角色跟在后方合唱积攒VP，主人公也要尽可能用技能转让VP，以保证能完成任务的同时有足够的天青石达成第三项特殊条件。



乐谱 贤者の诗 上

推荐等级：61

胜利条件	击破所有谱面の番人
败北条件	艾尔特脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让艾尔特击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关艾尔特要强制出击。敌人一开始离我方较远，可以先合唱攒VP后再突进，敌人前锋都弱地属性，用擅长地属性攻击的角色打头阵最好不过，然后让艾尔特对后方怕火属性攻击的敌人补刀即可完成特殊条件。



乐谱 冰姬の诗 上

推荐等级：61

胜利条件	击破所有谱面の番人
败北条件	索普拉脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让索普拉击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关索普拉要强制出击。敌人配置和“乐谱贤者の诗 上”一致，但在这之中没有被索普拉克制的敌人。战术依旧是开场原地合唱攒VP，等敌人到达后再反击，不过要记得让索普拉补刀以达成特殊条件。

第18话

乐谱 机姬の诗 下

推荐等级：68

胜利条件	击破所有谱面の番人
败北条件	希娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让希娜击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本关希娜要强制出击。本关的敌人弱点都偏向后期的水+光，蜜蜂型敌人依旧是弱地属性，针对属性出击角色即可。开始时我方会被包围，建议往地图左下敌人较少的地方突破，然后再找机会攒积VP反杀一波，不过别忘了让希娜补刀达成第三项特殊条件，获得希娜的专属饰品“メガバーニア”。

乐谱 风神の诗 下

推荐等级：68

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 拉娜脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让拉娜击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关拉娜要强制出击。敌人和阵型与“乐谱机姬の诗 下”相比几乎没有差别，打法也一致。



乐谱 炎神の诗 下

推荐等级：68

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 玖卡脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让玖卡击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关玖卡要强制出击。敌人种类与本关其他乐谱任务的相同。我方开始处于地图角落，左侧的杂兵统一弱水+光属性，右侧的敌人统一弱地属性，可以考虑兵分两路直接清兵，然后合流对付BOSS。

乐谱 贤者の诗 下

推荐等级：68

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 艾尔特脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让艾尔特击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关艾尔特和索普拉要强制出击。敌人种类与本关其他乐谱任务的相同。我方开始处于地图中央，右上侧的杂兵统一弱水+光属性，左下侧的敌人统一弱地属性，站位最好让能克制敌人的队员面对对应侧，在敌人靠近之前可以原地合唱积攒VP。也可以先集中火力往其中一边突进再回头杀敌，但这样会浪费些许时间。

乐谱 冰姬の诗 下

推荐等级：68

胜利条件 击破所有谱面の番人

败北条件 索普拉脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让索普拉击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关艾尔特和索普拉要强制出击。敌人种类与本关其他乐谱任务的相同。我方开始会被分成两拨小队被敌人包围，根据包围圈敌人的弱点来选择小队的搭配吧。开战后最好直接击破中间的BOSS合流，然后再对周围的敌人展开反击。

怖がりフコピン

推荐等级：69

胜利条件 击破フコピン

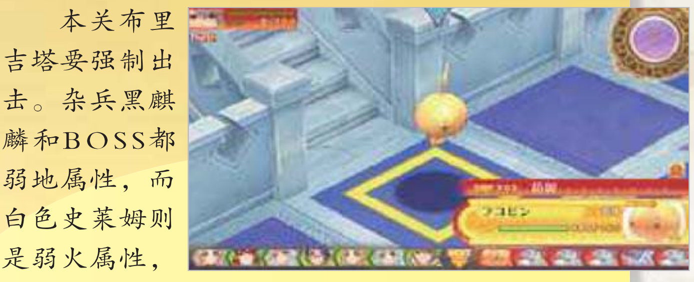
败北条件 布里吉塔脱离战场

特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 我方角色没有 1 人脱离战场
3. 让布里吉塔击破 3 名敌人

支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点



本关布里吉塔要强制出击。杂兵黑麒麟和BOSS都弱地属性，而白色史莱姆则是弱火属性，备齐这两种属性攻击的队员就可以顺利地一波推了，但要注意黑麒麟有附加麻痹状态的技能，BOSS更是有十字范围混乱的技能，要配备足够的队医并注意站位。

第19话

第二幕 动物选举

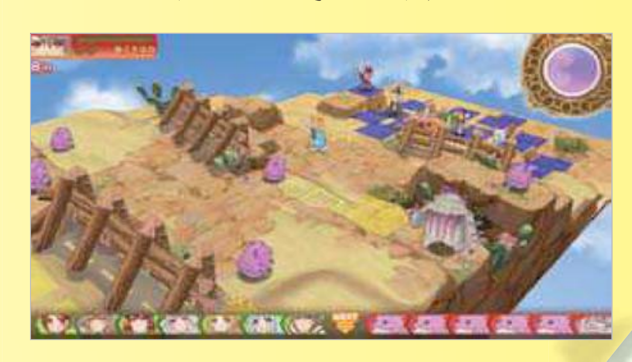
推荐等级：68

胜利条件	全灭敌人
败北条件	布里吉塔脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点

本关固定要维尔莉特、玖卡、艾尔特、索普拉、布里吉特强制出击。敌人数量较多但只有两种，针对克制属性出招即可轻松获胜。开始时布里吉塔会出现在我方阵容较前的位置，要及时拉回并合唱积攒VP。达成第三项特殊条件后能获得拉娜的专属饰品“つばさの发饰り”。



本のムシ！

推荐等级：71

胜利条件	全灭敌人
败北条件	娅库雅脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让娅库雅击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关娅库雅和艾尔特要强制出击。蜜蜂型敌人都弱地属性攻击，但都有附加异常状态的技能，在出击擅长地属性攻击的角色是不要忘了配置足够的队医。开始时娅库雅位于地图中间并带有麻痹状态，我方需要赶紧上前救援，但敌人都带有ZOC阻碍我方移动，要尽快援救目标的话，建议集中火力逐个击破左侧的敌人。别忘了最后留几个史莱姆敌人给娅库雅补刀以达成特殊条件，拿到娅库雅的专属饰品“银の调理器具”。

乐谱 雨音の诗 下

推荐等级：72

胜利条件	击破所有谱面の番人
败北条件	霞脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让霞击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关霞要强制出击。杂兵的共同弱点是水属性攻击，所以第三项特殊条件对擅长水属性攻击的霞来说不是难事。开场后建议原地合唱积攒VP，然后把靠近队伍的敌人逐个击破。



乐谱 鬼姬の诗 下

推荐等级：72

胜利条件	击破所有谱面の番人
败北条件	飞兰脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让飞兰击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关飞兰要强制出击。敌人的配置和“乐谱 雨音の诗 下”一样，尽量让擅长水属性攻击的角色出击吧。开始时我方被分为两队出现在场地两侧，建议开始时直接合流，合流的途中还可以合唱积攒VP，合流后就可以尽情甩出天青石爆发清理敌人了。

乐谱 森林の诗 下

推荐等级：72

胜利条件	击破所有谱面の番人
败北条件	维尔莉特脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让维尔莉特击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关维尔莉特要强制出击。敌人的配置和“乐谱 雨音の诗 下”一样，让擅长水属性攻击的角色出击即可轻松应对。开始时我方处于被包围状态，先往敌人较少的地图左下方突进后，合唱积攒VP等敌人过来后再反击即可。



ソワレ学园の危机

推荐等级：75

胜利条件	300 回合内保证艾尔特、维尔莉特和索普拉的安全
败北条件	艾尔特、维尔莉特或索普拉无法战斗
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 用“天青石爆发”击破 3 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
200	200	200	200

关卡要点

多周目限定任务，本关维尔莉特、艾尔特和索普拉要强制出击，并长期处于合唱状态，但异常状态不会对她们起作用，利用这个特点，我方完全可以在原地合唱快速积攒VP，等敌人到来后再一举用天青石爆发或合体技解决。要注意本关的杂兵虽然等级很低，但都会远距离给我方施加异常状态，所以出击的三名角色中最好都有治疗异常状态的技能，以防被异常状态耗死。



皇王の遗产

推荐等级：68

胜利条件	全灭敌人
败北条件	布里吉特脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关只能让布里吉特出击。布里吉特要面对3个敌人，但它们的等级都很低，用当前剧本进度的等级即可轻松应对。天青石爆发所需的VP点数可用主人公的技能赋予，或者战斗前装备补充VP点数的道具快速集齐。完成关卡的所有特殊条件后能得到布里吉特专属的最强防具、武器和饰品“アールクラウン”。

秋の丰猎祭

推荐等级：71

胜利条件	击破バ－サクベア
败北条件	拉娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关只能让拉娜出击。战场内只有3个敌人，而且等级都很低，用当前剧本进度的等级即可轻松应对。完成关卡的所有特殊条件后能得到拉娜专属的最强防具、武器和饰品“りんご”。

当たって砕けろ！

推荐等级：68

胜利条件	全灭敌人
败北条件	希娜脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本关只能让希娜出击。战场内只有3个敌人，虽然等级都很低，但希娜的天青石爆发却被杂兵抵抗，技能等级没提升的情况下只能进入消耗战，将杂兵的HP打至最后一点时再用天青石爆发收场，要准备好回复道具。完成关卡的所有特殊条件后能得到拉娜专属的最强防具、武器和饰品“ハイパ–ねじまき”。

始动シ-ド暗杀计画

推荐等级：68

胜利条件	击破希娜
败北条件	帕露丝脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数不超过 3 个 2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持	

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100



关卡要点

本关只能让帕露丝出击。战场内只有3个敌人，等级都很低，但作为BOSS的希娜能抵抗帕露丝的所有属性攻击，难免会进入消耗战，要准备好回复道具，多用主人公的技能强化帕露丝，尽可能提高回避率，防止防御力本来就低下的帕露丝被围攻至死。完成关卡的所有特殊条件后能得到帕露丝专属的最强防具和武器。

もうひとりのボク

推荐等级：68

- **胜利条件** 击破冒牌的艾尔特
- **败北条件** 艾尔特脱离战场
- **特殊条件** 1. 回复道具使用数不超过 3 个
  2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
- **支持**

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关只能让艾尔特出击。3个敌人的等级都很低，开始后只需要积攒VP，直接往脆皮的杂兵身上丢天青石爆发即可完成第二项特殊条件，然后对BOSS用火属性以外的攻击即可轻松过关。完成关卡的所有特殊条件后能得到艾尔特专属的最强防具、武器和饰品“ふわふわイヌ耳”、“ふわふわイヌしっぽ”。



恋泥棒?

推荐等级：68

- **胜利条件** 击破伤心キャット
- **败北条件** 西索卡脱离战场
- **特殊条件** 1. 回复道具使用数不超过 3 个
  2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
- **支持**

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点

本关只能让西索卡出击。3个敌人的等级都很低，而且并没有抵抗西索卡属性攻击的敌人，但要注意敌人附加混乱状态的技能，装备混乱无效的装备后，用等级压制即可轻松通过。完成关卡的所有特殊条件后能得到西索卡专属的最强防具、武器和饰品“まんが肉”。

邪な心振り拂って

推荐等级：68

- **胜利条件** 全灭敌人
- **败北条件** 飞兰脱离战场
- **特殊条件** 1. 回复道具使用数不超过 3 个
  2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
- **支持**

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关只能让飞兰出击。这里的3个敌人全都弱飞兰擅长的地属性攻击，而且防御力不高，再加上等级压制，让本关的难度变得非常低，只要初期让飞兰后退歌唱并配合主人公的技能攒积VP，再上前用天青石爆发直接把三个敌人收掉即可。完成关卡的所有特殊条件后能得到飞兰专属的最强防具、武器和饰品“鬼化封印札”。





お母さんの思い出

推荐等级：68

胜利条件 全灭敌人
败北条件 娅库雅脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关只能让娅库雅出击。除了正中央的敌人外，其他2名杂兵基本都能被天青石爆发秒杀，



特殊条件很容易达成，但最后一名敌人不仅能无效娅库雅的水属性攻击，连普通攻击的伤害也会减半，出击前要做好消耗战的准备。完成关卡的所有特殊条件后能得到娅库雅专属的最强防具、武器和饰品“チューリップ发饰り”。

誓いの剑

推荐等级：68

胜利条件 全灭敌人
败北条件 玖卡脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点

本关只能让玖卡出击。敌人不抵抗玖卡擅长的火属性攻击，防御力也很低，但玖卡的天青石爆发技能范围为直线，可以选择引诱敌人的站位再使用，或者完成“乐谱 炎神の诗”系列的任务后，分别使用两次天青石爆发达成条件。完成关卡的所有特殊条件后能得到玖卡专属的最强防具、武器和饰品“クロス眼带”。

答えを讯かせて

推荐等级：68

胜利条件 全灭敌人
败北条件 霞脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关只能让霞出击。敌人不抵抗霞的水属性攻击，但会附加混乱状态，最好装备让混乱无效的装备后再来挑战。完成关卡的所有特殊条件后能得到霞专属的最强防具、武器和饰品“幸福の招きネコ”。

父の面影

推荐等级：68

胜利条件 全灭敌人
败北条件 维尔莉特脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点

本关只能让维尔莉特出击。战斗非常简单，敌人刚好被维尔莉特擅长的地属性技能克制，等级够高的话，用她的天青石爆发技能可以直接把所有敌人带走。完成关卡的所有特殊条件后能得到维尔莉特专属的最强防具、武器和饰品“光の大魔女のほうき”。

未来の自分を超える！

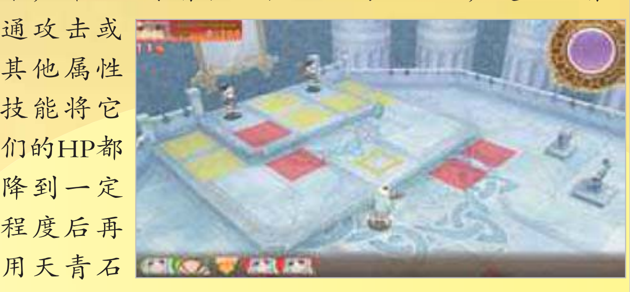
推荐等级：68

胜利条件 击破所有冒牌索普拉
败北条件 索普拉脱离战场
特殊条件 1. 回复道具使用数不超过 3 个
2. 用“天青石爆发”击破 2 名敌人
支持

COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点

本关只能让索普拉出击。这里的敌人这有2个，都抵抗索普拉擅长的水属性攻击，建议用普通攻击或其他属性技能将它们的HP都降到一定程度后再用天青石



爆发把它们击败，鉴于敌方的攻击方式，很难把它们凑在一起，所以建议完成“乐谱 冰姬の诗”系列任务后，再来分别用两次天青石爆发依次解决敌人。完成关卡的所有特殊条件后能得到霞专属的最强防具、武器和饰品“雪ダルマ”。

奖杯相关

奖杯综述

本作的奖杯获得难度看似很低，但实则十分耗时间。虽然大部分的奖杯都可以在一周目游戏时积累获得，但是有两个奖杯花费的时间较多，总得来说还是需要进行二周目游戏的。下面会给出本作的奖杯列表供大家参考，并对两个难点奖杯进行说明。

奖杯列表

奖杯名称	属性	取得方法
トロフィ－コンプリ－ト	白金	取得其他所有奖杯
大团圆！	金杯	通关游戏
お悩み全解决！	金杯	完成所有支线任务（DLC 和多周目限定任务除外）
念愿のトップアイドル！	金杯	1 名角色的星级达到 S
传说の歌声	金杯	累计进行 300 次歌唱
オシャレコ－ディネイタ－	金杯	收集 40 种稀有饰品
ボクらのオアシス	金杯	收集 30 种泳装防具
オ－ルスタ－ストライク	金杯	使用过所有合体技
名指挥者	银杯	使用 200 次主人公的指挥技能
力を合わせてみんな仲良く	银杯	累计使用 100 次二重奏与合体技
カリスマカメラマン	银杯	分别拍摄 30 张 4 种魅力属性的照片
ランキング三冠王！	银杯	我方一名角色在同一场战斗中获得 Best Battler、Best Assistant、Best Performer 的称号
水着ブレイカ－！	银杯	在迷你游戏中破坏对手泳装并取得胜利 10 次以上
调响マスタ－	银杯	进行 20 次秘密课程
さすがお兄ちゃん！	银杯	完成 30 个支线任务（DLC 和多周目限定任务除外）
两思い	银杯	完成了与 1 名角色的路线结局
プロデュ－スマイスタ－	银杯	使 1 名角色到达养成路线的最后阶段
初阵胜利！	铜杯	第一次取得战斗胜利
リベンジバトル	铜杯	在任务失败后选择再次挑战
アンサンブル！	铜杯	合唱达成六重唱（SEXTET）
初めてのオシャレ	铜杯	获得 1 件能改变角色外形的稀有饰品
初めての水着	铜杯	获得 1 件泳装防具
お愿いお兄ちゃん！	铜杯	完成 15 个支线任务（DLC 和多周目限定任务除外）
ニュ－ソング	铜杯	通过收集 1 份完整的谱面使 1 名角色习得第 2 招“天青石爆发”
搦め手名人	铜杯	总计 50 次使敌人陷入异常状态
大魔法结界	铜杯	我方角色都使用 1 次“天青石爆发”
驱け出し指挥者	铜杯	使用 10 次主人公的指挥技能

难点奖杯说明

オ–ルスタ–ストライク：12名我方角色都可以与除自己以外的11名角色使用合体技，不过要求2名角色的好感度达到3格以上。也就是说，12名角色一共是66次（含重复组合）。建议在二周目把好感度提升得差不多后再专心找一个关卡刷，建议一名角色一名角色刷，用表格来统计比较好。如果女性角色间的好感度不够高的话，可以先进行二周目限定任务“ビ–チフラッグ争夺战”，获得全员份的提升女性角色之间好感度的礼品，然后相互送礼增加她们之间的好感度。

ボクらのオアシス：泳装装备只能通过迷你游戏胜利后获得的奖章换取，每名角色有3套泳装，分别需要300枚、400枚以及600枚奖章换取。要集齐30套泳装的话，必须换取12件300代币的泳装，12件400代币的泳装以及6件600代币的泳装，一共需要花费将近10000枚奖章，但没胜出一局能获得的奖章数只有几十枚，即便是与好友联机刷（赢一次有100枚奖章），保证100%胜率的情况下也要刷数小时。不过在二周目的情况下，可以进行二周目限定任务“水着回”，让我方全员每人一套泳装装备的奖励，这样需要刷的奖章数量会减少到6000枚，所需时间也会大大减少。



玩后感

作为 S·RPG 来说质量还算不错，战斗还是需要一点战术才能顺利通过。不足的地方在于有部分角色哪怕等级再高也派不上太大用场，而且输出单位的属性重复比较严重，导致某些属性缺乏的打手；另外迷你游戏得到的奖章数量过少，以致达成某个奖杯需要花费大量的时间，在胜利结果的区别上额外增加奖励会比较好。



光盘 POCKET HALO 视频收录

攻略透解 Guide Through

文 白菜　美编 sienna

RPG	角色扮演		
PSV	万亿魔坏神 魔坏神トリリオン		
Compile Heart		日版	2015年7月23日
对应PSV TV		1人	7344日元

本作是以“《限界》系列”和“《海王星》系列”在掌机玩家中拥有广泛知名度的Compile Heart带来的一款原创RPG。游戏的构成方式非常新颖，甚至还有玩家将其误认为SLG。同时游戏的攻略难度也比较高，如果没有一套系统的育成方式，别说想要达成真结局，就连通关也是难上加难。好了废话不多说，请玩家跟着笔者一起走进这篇攻略，来分析本作的点点滴滴吧。

按键操作

按键	作用
方向键	角色移动
左摇杆	技能快捷指令
右摇杆	查看战场
○	攻击/决定/推进文本
×	取消/关闭文本框
×+方向键	快速移动

按键	作用
□	显示战场区域格/将角色朝向邻接的敌人/文本快进
□+方向键	改变角色朝向
□+L/R	改变视角纵向角度
△	打开菜单/文本履历
L	视角左转
R	视角右转
SELECT	开启/关闭简易地图
START	开启/关闭文本自动播放

游戏概要

本作以击倒HP高达一万亿的BOSS——万亿魔坏神（トリリオン）为惟一目的。每个章节会有一名魔王作为玩家的操纵角色。

游戏大致上可分为育成部分与战斗部分。育成部分以7日为一个周期，用来育成当前章节的魔王。执行“修炼”或“休整”等项目指令会让时间经过。每个周期的最后一天会发生与木人的模拟战，用来熟悉对万亿魔坏神的战斗，以及确认魔王当前的强度。

当时间进展到0周期0日时，会强制进入战斗部分，与万亿魔坏神开战。战斗若是以“撤退”或“防卫线被突破”为结果，则再度回到该魔王的育成部分。在战斗中消耗的所有东西都会消失，而剩余思念点数（想いpt）还会减半。每个魔王最多可以出击三次（BOSS为最终形态时仅限一次），最后一次战斗不能撤退。魔王战死时若没有击倒BOSS，章节就会推进，换下一位魔王进行育成。

育成系统

魔王们的能力值分配虽然各有特色，但初期总体来说都偏低。通过合理的育成，可以将所有角色都培养成对万亿魔坏神（トリリオン）最有效果的成长形态。在此先为各位玩家详细介绍本作的育成系统，之后再为大家推荐育成的诀窍。



※建议玩家前往PSN商店，下载本作的免费DLC“ネプテューヌ参战セット”，这样会让“《海王星》系列”的角色乱入，并作为修炼时的辅助角色出现，提高一点点育成的效率。

育成界面



1. 剩余育成时间
2. 疲劳度
3. 所持金钱
4. 思念点数（想いpt）
5. 亲密度
6. 超大成功累积次数
7. 失败累积次数
8. 当前育成魔王
9. 育成指令

魔王的育成期间，即为万亿魔坏神的休眠期间。当它处于巨人形态或邪龙形态时，育成期间为5周期6日；当它处于最终形态时，育成期间为9周期6日。周期可以按照大家熟悉的星期来计算，也就是说1周期=7日。在万亿魔坏神处于巨人形态或邪龙形态时，魔王出战若没有战死（选择撤退或被BOSS突破防卫线），就会回到育成部分，但是育成期间会相应缩短。

在育成部分，关系到游戏顺利推进的有两大要素：亲密度与异常状态。前者关系到特殊事件触发、故事章节推进和结局分歧；后者分为良性状态和恶性状态，关系到修炼和千刃之谷的效率。这两个要素会在后文依次说明。



修炼



修炼是1天可以选择1次的育成指令，内分“猛打击坠”（主要强化斗气）、“瞑想浮游”（主要强化魔力）、“炎弹回避”（主要强化反应）、“无限练成”（主要强化术式）、“铁扇演舞”（主要强化セシス）、“阿修罗练磨”（主要强化魅力）以及“奇迹显现”（第四章开放，大幅强化全部能力，但疲劳度上升量为3倍）。

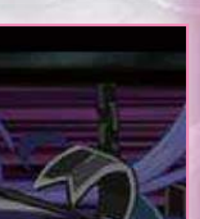
选择修炼内容后，根据角色当前的疲劳度，会从“超大成功”、“大成功”、“成功”和“失败”当中抽选一种作为修炼结果。抽选顺序为“超大成功”→“大成功”→“成功”→“失败”，结果越好，获得的经验点数就会乘以越高的倍率，而当前修炼的主要强化项目还会得到+10的经验点补正。另外在选择修炼内容图标的上方，可以看到小小的其他角色头像，这些是辅助修炼的角色。每个头像会对该项修炼最终获得的经验点带来10%的加成。也就是说，最终获得的经验点数=（修炼内容的基本经验点数×修炼结果倍率补正+主要强化项目补正）×辅助修炼人数加成倍率。

疲劳度

除了“奇迹显现”，其他修炼项目每次都会提升10%的疲劳度，“奇迹显现”则是提升30%。当疲劳度提升至50点以上时，就有可能陷入恶性状态“轻伤”（ケガ）或“重伤”（大ケガ）。这两种状态造成的恶果会在后文介绍，以下是疲劳度与受伤状态的发生关系。

疲劳度	轻伤发生率	重伤发生率
50～60%	10%	0%
70～80%	20%	10%
90%	40%	10%
100%	90%	30%

修炼结果



修炼结果除了影响最终经验点数的获得量以外，还会影响修炼之后的修炼事件发生率，以及修炼后的奖励。具体的关系如下表，可以看到，疲劳度为0%时进行修炼，可以100%保证结果在大成功以上。育成的方针也要以此为核心。

抽选结果	经验点数补正倍率	抽选几率	事件发生率	获得奖励
超大成功	2.0倍	[疲劳度0%时]50%/[疲劳度10～100%时]10%	50%	修炼メダル×1
大成功	1.5倍	（100–疲劳度）%	50%	修炼メダル×1
成功	1.0倍	{疲劳度×[（100–疲劳度）÷100]}%	30%	–
失败	0.8倍	没抽到上面任意一种	30%	–



异常状态

在修炼过程中，又或是包括修炼事件在

内的各种支线事件中，可能会发生让魔王获得各种异常状态的情况。下表是全异常状态分类与影响说明。注意需要说明的是，轻伤、重伤、虚弱和强韧 4 种状态会相互覆盖（只有轻伤状态不可覆盖重伤状态）。

异常状态	分类	影响
轻伤（ケガ）	恶性	3日内不可选择“修炼”和“千刃之谷”指令
重伤（大ケガ）	恶性	5日内不可选择“修炼”和“千刃之谷”指令
诅咒（兕い）	恶性	3日内选择“修炼”时疲劳度额外+10%
虚弱	恶性	3日内轻伤发生率+10%
强韧	良性	3日内轻伤发生率–10%
幸运	良性	1日内获得经验点数变为2倍（可以与倍返チャンス重复生效）

FEVER！与倍返チャンス



修炼结果抽选出“超大成功”和“失败”时，会将次数累积在育成界面左上方。当玩家合计抽选出 3 次“超大成功”时，就会触发“FEVER！”；相反，当玩家合计抽选出 3 次“失败”时，则会触发“倍返チャンス”。

FEVER！：7 日之间修炼结果必定为“超大成功”。

倍返チャンス：1 日之间获得的经验点数 ×2 ～ 5 倍。

休整（骨休め）

主要用途为回复疲劳度并赚取思念点数（想いpt）和亲密度的指令，1天可以选择1次。内分“休息”、“交流”、“号令”以及“魔界扭蛋机”（魔界ガチャ）。以下为各自的效果说明。

休息

一口气回复 50% 的疲劳度，以一定几率解除恶性异常状态（虚弱 30%、轻伤 / 诅咒 20%、重伤 10%），并有 30% 的几率触发休息事件。选择后固定获得 20 万思念点数。

交流

回复 5% 的疲劳度，并有 30% 的几率触发交流事件。选择后固定获得 300 万思念点数，并提升亲密度 1 ～ 2%（发生交流事件后，提升亲密度 2 ～ 4%）。



号令

以统帅值（CAP）为基准，获得一定量的金钱，并有 30% 的几率触发征收事件。选择后固定获得 10 万思念点数。

魔界扭蛋机（魔界ガチャ）



每过 1 天，玩家就会自动获得一枚“魔界扭蛋机硬币”（魔界ガチャコイン），可以用在这里抽选礼物。每种礼物的抽取几率均为 10%。抽取时可以选择单抽、五连抽和十连抽，为了效率，建议玩家先存 10 个硬币，存档之后一次性十连抽，如果没有获得想要抽取的珍稀礼物、或是珍稀礼物数量不够多，就读档重来。获得珍稀礼物时，会有明显更

加豪华的音效，大魔王的台词也会发生变化，非常好辨认。关于礼物的使用方法，请参见后文“礼物”部分。

思念点数（想いpt）

通过战斗或休整获得的思念点数，是在战斗中至关重要的数值。在战斗中，当思念点数有剩余时，会统一代替 HP 和 MP 发挥功效——也就是说，当玩家受到攻击削减 HP、或是发动技能消耗 MP 时，都会优先消耗等量的思念点数。因此比起上升缓慢的 HP 和 MP，想办法获取大量的思念点数才是这款游戏的战斗核心准备。如果魔王在出击之时拥有 15000 万左右的思念点数，就能打得比较轻松了。关于思念点数对战斗的影响，还可以参见后文的“万亿魔坏神”的“基本情报”部分。

亲密度

本作的游戏结局分歧与亲密度有着至关重要的联系，特别是追求真结局的玩家，需要将所有魔王的亲密度在其战死前提升至 100%。而提升至 80% 以上时，就可以在讨伐万亿魔坏神出击时，触发专门的出击事件。亲密度的提升需要靠“交流”指令来累积，另外合适的礼物也能让对应的魔王亲密度大幅提升。后文分别有“礼物”和“结局分歧”部分，感兴趣的玩家请务必查阅。



千刃之谷（千刃の谷）

在修炼中抽选出“大成功”或“超大成功”的结果时，即可获得1枚修炼徽章（修炼メダル）。每消耗5枚修炼徽章即可进入千刃之谷一次。千刃之谷内部是随机的迷宫构造，敌人与宝箱均随机配置，而难度会随着攻略次数而逐渐提升（每攻略两次提升一级，最大为LV.5）。难度提高后敌人变强，但宝箱内道具的质量也会更好。

千刃之谷的攻略流程为“击倒敌人、回收宝箱道具”→“限定时间内踩上魔法阵离开”/“使用道具‘快适归还札’离开”。如果在限定时间内没能离开或者战死，都无法获得经验点与道具。虽然为了经验值来挑战千刃之谷也不是不可以，但更重要的目的是刷取珍贵的道具，例如对付BOSS的最终形态时必备的“贯通の刻印”（通常攻击射程变为2并附带贯通属性，在千刃之谷Lv.2耐久3的宝箱、Lv.4耐久3的宝箱、Lv.5耐久3的宝箱中可获得）和“远射の刻印”（通常攻击射程变为3，在千刃之谷Lv.5耐久3的宝箱中可获得），就必须在这里打出来。所以应该尽量将挑战千刃之谷的机会留给后期的魔王。注意宝箱只能用通常攻击破坏，而且也需要消耗回合数，越贵重的宝箱耐久值越高。击破宝箱后还需要移动到宝箱的位置回收道具（必须以方向键移动，主动技能无法回收）。

※一或二格的障碍是可以用移动技飞越的。合理利用的话能节省不少时间。



千刃之谷杂兵对策

愤怒小人（怒り小人）： 近身攻击带有 1 格击退效果，先手将其击破即可。

毒蜥蜴（ぬれりトカゲ）： 会对近身攻击反伤，且被击破时会释放毒气波及周围 8 格，要远距离击破。

浮游骑士： 2 回合才行动 1 次，但是无视正面发起的攻击。注意想办法绕到它背后或从斜向攻击。

倒立丧尸（さかさゾンビ）： 被击破时会释放麻痹粉尘波及周围 8 格，同时有几率在附近复活，最好用远程攻击击破。

亡灵魔道士：身体透明的时候攻击无效，必须等到它攻击的同时现身，才能将其击破。注意被它击中背后会受到大伤害。

蓝鸟（フレスバ－ド）：拥有 2 次行动能力的直线远程攻击手，一定要注意相对位置。

缎带猫（リボンキャット）：当魔王进入其周边最大 4 格范围时才会开始行动，被击破时会释放睡眠瓦斯波及周围 8 格，要远距离击破。

胖恶魔（ファットデビル）：站在它身边时无法移动和通常攻击。建议用远程攻击或是近身技能击破。

死之小丑（デスピエロ）：攻击无视我方物理防御，且可以两回攻击，一定要抢先击倒。

南瓜怪（ジャックランタン）：击破后会爆炸波及周围 8 格，要用远距离攻击对付。

地狱使者（地狱の使い）：会随着回合数的经过变得越来越强，有低级魔法无法一击击破的可能性，建议尽早收拾。

能力提升（能力アップ）



在这里可以消耗通过修炼或各种战斗获得的六项经验点数，来提升魔王的各项能力，或是习得主动技能（アクティブスキル）与自动技能（パッシブスキル）。提升能力和习得技能所需的经验点数可以在能力提升界面中查看，下文详细说明各项能力的意义和其影响。

HP：生命力。在与万亿魔坏神的战斗中耗尽后，会自动触发“绝命一击”（死に様スキル），然后战死。

MP：魔力，发动技能时所消耗的点数。

ATK：物理攻击力，影响通常攻击和物理攻击技能的伤害。

DEF：物理防御力，影响对敌人物理攻击的耐性。

INT：魔法攻击力，影响魔法攻击技能的伤害。

RES：魔法防御力，影响对敌人魔法攻击的耐性。

SPD：速度，影响万亿魔坏神发动攻击时的回合间隔数。

CAP：统率力，影响强化恶魔的装备数量、质量，以及实施“号令”时的金钱获得量。

绝命一击（死に様スキル）



在主线剧情中必定会习得的技能，在魔王死亡之时，可以从五种效果中选择一种发动。其中大部分效果会影响到下一个魔王的培养情况，建议玩家想清楚自己的目的再使用。

种类	效果	使用目的
刹那の一击	给BOSS造成魔王全能力之和×9999999的超绝大伤害	连续使用时，伤害倍率还会按照1.5倍→1.6倍→1.7倍……上升，因此一旦选择之后，建议所有的魔王都跟进选择这一招
部位封印	封印BOSS任意一个部位，使该部位一直处于装甲被破坏的状态	破坏BOSS难以回避的攻击方式，改善下一个魔王的输出环境
魔魂转生	转生为能力完全保留的守护灵，与下一个魔王一起战斗	可以看做是超强化版的强化恶魔，但是由于守护灵不接受玩家操作，比较难用
破邪结界	延长BOSS的休眠期间，下一个魔王的育成周期增加3周期	自身能力培养得不太好，经验点继承不多时，用于专心育成下一个魔王的技能
武具绝化	下一个魔王的武器巨大化，增加攻击力，并让主动技能的习得经验点减半	武器巨大化和攻击力加成并没有什么太大意义，主要用于想要让下一个魔王大量习得高阶主动技能时发动

角色界面（キャラクタ－）

在这里可以确认魔王当前能力、技能，并进装饰品、消费道具和强化恶魔（强化デビル）的装备。由于育成主界面下按△键

可以直接确认能力，因此还是以装备为主要目的。装饰品、消费道具和强化恶魔主要来源于“研究室”和“千刃之谷”。后文会就“研究室”进行详细介绍。

※注意获得的装饰品、消费道具和强化恶魔都只有在装备之后才能在战斗中生效或使用。但魔王战死的话，装备在身上的东西都会永远消失。

道具（アイテム）

在这里可以选择赠送礼物（プレゼント）、使用道具（アイテム使用），并查阅仓库中的装饰品、魔刻印以及强化恶魔（强化デビル）。最为重要的行动便是赠送礼物。礼物的获得方式见前文的“魔界扭蛋机”。

礼物

给魔王赠送礼物，关系到其思念点数（想い pt）的提升和亲密度的变动。由于赠送礼物不会消耗时间，因此是非常方便连续提升思念点数的方式。但是需注意，礼物一天只能赠送 3 个。

礼物对于魔王的亲密度有着极大的影响，特别是该魔王最喜欢的礼物（除了ゼアボロス的礼物以外，均为珍稀级别礼物），能够一口气提升当事人 25% 的亲密度（还有一段支线剧情可以欣赏）。以下简单列出所有送礼对象最喜欢的礼物，希望对玩家提升亲密度有所帮助。

※送礼的时候，建议优先送出魔王最喜欢的礼物，并注意保留尚且存活的其他魔王最喜欢的礼物。

※魔王对于已送出过一次的礼物的喜好，可以在“大魔王房间”的礼物图鉴中查看。

魔王	礼物	
レヴィア	白レ－スの发饰り	魔カロンスイ－ツ
マモン	形状记忆ピック	四次元宝箱
ペルペル	超飞び出す绘本	コウモリ帝王伞
アシュメディア	清酒夜魔ごろし	フエロモン香水
ルウシエ	诱惑のプル艳リップ	ロ－ズビスクド－ル
フエゴ－ル	半渔鲛の练り盐辛	炎热万年灸
エルマ	星小僧のぬいぐるみ	银细工の栉
ケルベロス	黑毛魔牛の骨付き肉	虹色ゴムボ－ル
ファウスト	お孃桦は推理がお好き	超伸缩自在ふとん
ゼアボロス	暗色カクテル	结晶ワイングラス



研究室

在这里可以消耗金钱购买消费道具、装饰品和强化恶魔（强化デビル）。每个章节都会更新一些商品。注意购买之后一定要在角色界面（キャラクタ－）处选择对应的セット进行装备，才能在战场上发挥效用。



强化恶魔（强化デビル）

将购买的强化恶魔装备之后，它就会跟随魔王一起踏上战场。根据种类不同，强化恶魔有着各自的行动方式，比如积极进行近身战、或者在远程消灭杂兵。不过一次战斗中能够带出来的强化恶魔跟该魔王的 CAP（统率力）有关，所有强化恶魔的总 CAP 必须低于魔王的 CAP，才能够上战场。不过强化恶魔遇到 BOSS 基本都是被一招秒杀，很难期待有什么实际性的帮助，因此这个系统基本上属于浪费金钱，不建议使用。



魔锻冶屋



在这里可以消耗金钱强化魔王的所持武器。强化方式大体上分为“通常强化”和“魔刻印赋予”两种。

通常强化

消耗一定量的金钱，提升武器的攻击力。攻击力每提升1点，相当于角色ATK与INT同时提升1点。不过因为消耗金钱比较厉害，然而并没有太实质的提升，所以实际上是不推荐使用的系统。

魔刻印赋予

消耗一定量的金钱给武器增加插槽，用于装备魔刻印。魔刻印可以看做是拥有种种特殊附加能力（例如提升射程，免伤）的镶嵌型装备，可以在研究所购买，或通过支线剧情事件获得，不过最主要的来源还是千刃之谷。金钱只消耗在开启插槽方面，安装和交换魔刻印本身完全免费。

大魔王房间（大魔王の部屋）

在这里可以确认关于万亿魔坏神的种种情报，包括现存HP值、部位装甲耐久值和被封印情况等等。另外还可以鉴赏已获得的CG和影像，以及确认礼物和怪物图鉴。音乐鉴赏则要在通关一次之后才会开放。

系统（システム）

在这里可以进行存档（セーブ）、教程复习（チュートリアル）、设定和回到标题画面（タイトルに戻る）四项操作。其中比较重要的是设定中的一些选项，详细见下表。将两个“スキップ”类设定设置ON的话，能够大幅节省游戏作业时间。

选项	效果
育成演出スキップ	设置成ON可以跳过育成部分的动画演示
常时グリッド表示	设置成ON可以让战场一直显示区域格子
スキル演出スキップ	设置成ON可以跳过魔王的战斗招式演示
パッシブスキルの表示	设置成ON可以在战斗画面右侧显示自动技能的效果

暗之审判（暗の審判）



在与巨人形态和邪龙形态的万亿魔坏神对峙期间，每个周期结束时（0日），都会进入“暗之审判”阶段，魔王要与木人模仿的万亿魔坏神展开战斗。这场战斗属于典型的模拟战，木人能够模仿万亿魔坏神在巨人形态和邪龙形态下的所有行动，玩家要把握住机会，在模拟战中熟悉BOSS的攻略方式，制定战斗方针。以下是木人战的特征。

①木人初期HP为5亿，每次击倒后上升5亿，上限为999亿。

②没有装甲设定（简单理解为无法降低伤害，详情参见后文“万亿魔坏神”的“部位与装甲”部分）。

③无法再现万亿魔坏神被“绝命一击”（死に様スキル）的“部位封印”命中后状态，并且无法复制最终形态。

④木人战召唤的杂兵为千刃之谷的杂兵。基本上全部推荐以远程攻击技能击破（详情可以参照前文的“千刃之谷”部分）。

⑤消耗的思念点数（想いpt）和强化恶魔（强化デビル）都会在战斗后回复，但使用的道具不会复原。

⑥战斗胜利获得500万思念点数，失败获得200万思念点数，撤退仅获得50万思念点数。

⑦BOSS变化为最终形态后，整个“暗之审判”系统会取消掉。





能力培养

鉴于游戏的设计，对万亿魔坏神战中至关重要的能力只有ATK和SPD，数值方面集中提高这两项即可（特别是SPD，如果低于右表的标准，会让BOSS连续行动，非常痛苦）。习得“一点突破”Lv.1和“炎龙アッパ–”Lv.1作为移动手段，再在战斗前获得足够的思念点数的话，即便完全不提升其他能力，也能毫无障碍的顺利攻略下去。因此在修炼时要多多选择“猛打击坠”和“炎弹回避”两项指令。当然看准多人辅助修炼时选择，能够让效率最大化。

建议指令以“修炼”和“交流”为中心，按照“修炼”1次→“交流”2次的步骤来选择，目的是始终以零疲劳度来进行修炼，大幅提升“超大成功”的抽选几率。合计三次“超大成功”触发“FEVER！”之后，就无视疲劳度，7天之内不断进行修炼，最大程度赚取经验点。“FEVER！”结束后，不断选择“交流”来回复疲劳至0%，同时赚取思念点数（想いpt），当然也可以用道具来回复疲劳或治疗受伤状态。之后再次按照“修炼”1次→“交流”2次来进行育成。

右表为面临BOSS战时的最低限度能力要求。只要满足了这些，即使不采用强化恶魔、武器强化等要素也没有关系。若是当角色面临决战，却尚未提升至必要能力和习得必要技能时，我们可以选择攻略千刃之谷（千刃の谷）。由于只要消耗修炼徽章（修炼メダル）就可以无限次进入，因此建议先将魔王培养至能够一击击倒里面杂兵的强度，然后再在觉得经验点不够、或是回复疲劳的道具不够时，统一进入刷个够。注意由于魔王的能力在死亡后无法完全继承，而修炼徽章能够继承，因此切忌不必要地消耗徽章，应该有意识地继承给下一任魔王用于强化。

※在选择当天的指令前，首先记得提升能力或是给魔王送礼，把当天该做的事情都做完，再选择会消耗天数的指令。

※修炼中若是不慎抽中三次“失败”，出现“倍返しチャンス”的时候，建议存档，然后S/L刷出5倍经验点。

巨人形态

ATK	300
SPD	200
自动技能	“不动の意思”Lv.2
主动技能	“カノンスパイク”Lv.3、“一点突破”Lv.1、“地走り”Lv.1、“炎龙アッパ–”Lv.1
思念点数	5000万
魔刻印	–

邪龙形态

ATK	400
SPD	400
自动技能	“不动の意思”Lv.2
主动技能	“カノンスパイク”Lv.3、“一点突破”Lv.1、“地走り”Lv.1、“炎龙アッパ–”Lv.1
思念点数	8000万
魔刻印	–

最终形态

ATK	500
SPD	400
自动技能	“不动の意思”Lv.2、“不意打ち”Lv.1、“会心击”Lv.3
主动技能	“一点突破”Lv.1、“地走り”Lv.1、“炎龙アッパ–”Lv.1
思念点数	1亿2000万
魔刻印	贯通の刻印/远射の刻印

※因为有技能、装备和魔刻印加成的可能性，能力标准请参照角色能力界面（ステ–タス）。

※贯通の刻印/远射の刻印的刷法，可以查看前文“千刃之谷”部分。

推荐主动技能（アクティブスキル）

“一点突破”Lv.1和“炎龙アッパ–”Lv.1：作为高速移动手段习得，否则完全无法正常游戏。等级一定要保持在Lv.1，一来可以抑制MP的消耗，二来移动距离不会产生变化。“一点突破”移动距离为2格，“炎龙アッパ–”移动距离为3格。

“カノンスパイク”Lv.3：在トリリオン进入第三形态“最终形态”之前，主要输出方式只需要这招即可。攻击力最大达到

400%，且消耗也不算高。

“地走り”Lv.1：4 格的直线贯通攻击技能，用以解决远处用魔法攻击自己的杂兵，并有机会打出多重 1MORE 叠加。

“居合”Lv.1：正面横向 3 格贯通技能，用于赚取杂兵的复数击破，出多重 1MORE 叠加，增加输出机会。

“サンダ－レイ”Lv.1：4 格范围内的远距离魔法攻击技能，解决一些站位令人头痛的杂兵时有奇效。

推荐自动技能（パッシブスキル）

“不动の意思”Lv.2 ～ 3：必备技能。在战斗中不进行移动（特指用方向键的移动），输出伤害就会随回合数不断上升。接近与回避可以只靠移动技能“一点突破”和“炎龙アッパ－”来进行。若操作熟练，保证能力不因移动而被重置的话，不学到 Lv.3 也没问题。

“不意打ち”Lv.1：与 BOSS 朝向同一个方向，并用通常攻击命中其背部时必定发动暴击（斜向攻击无效）。在面对最终形态时，会有大量的机会处于这种情况，可以说是对最终形态的必备技能。

“会心击”Lv.3：暴击时伤害上升。与“不意打ち”搭配使用才能发挥出最强的效果。



金钱用途

金钱的收入主要来源于章节开始时的军资金、号令、千刃之谷以及道具贩卖，而且有顺利地攻略千刃之谷的话，基本上是不缺的。关于金钱的推荐用途，笔者建议在魔锻冶屋中给武器增加插槽，用于装备攻略千刃之谷后获得的高效魔刻印。玩家可以根据自己角色的战力判断，只装备真正有实际帮助的魔刻印。多余的钱可以继承给下一个魔王，等到获取到更好的魔刻印后，再增加插槽也不迟。

魔王继承

魔王死亡之时，下一个魔王会继承其赚取总经验点的一部分（巨人形态为45%，邪龙形态为55%，最终形态为65%），以及仓库中没有使用的道具和金钱。特别需要注意的是，魔王出战时装备的道具和魔刻印，即便没有使用，也不会继承下来。下面所提到的三种道具是特别重要的继承要素，希望大家仔细阅读并真正理解。

修炼徽章：前期的魔王在达到最低推荐能力值要求后，建议不要消耗修炼徽章，而是继承给后面的魔王。特别是在面对万亿魔坏神的最终形态时，将迫切需要“贯通の刻印”或“远射の刻印”，为此至少也需要消耗35枚徽章，才能将千刃之谷的等级提升到Lv.4以上并进入。由于每章的千刃之谷等级都会重置，因此前期的节约是非常必要的。

礼物：前期有意识地保留能够大幅提升后期魔王亲密度的礼物，能够更有效率地赚取亲密度和思念点数。

魔刻印：前期的魔王在达到最低推荐能力值要求后，面对BOSS的前两种形态时并没有特别的必要去使用魔刻印，不如统一留给后期。而获得“贯通の刻印”和“远射の刻印”后，留给哪个魔王使用，也是需要玩家好好计划的。

木人战诀窍

每个周期的木人模拟战是赚取经验点数和思念点数的好机会，但木人每次被击倒后都会增加5亿的HP。由于后期的魔王刚出来时会比较弱，木人HP太高会难以击倒，因此建议前期不要过多地击倒木人。特别是当前章节的魔王强度已经高于标准时，就不要再去击倒木人了，故意战死比较好（战死有200万思念点数，撤退仅有50万）。这样可以让木人维持较低的HP，方便之后的魔王练级。

战斗系统

战斗为同时回合制，玩家与敌人都在同一时间内行动，共同度过同一回合。（玩过“《不可思议的迷宫》系列”的玩家应该会比较熟悉这个系统。）不过本作中与杂兵的战斗只是次要的，除了“1MORE”系统以外几乎没有值得说明的部分。在简单描述“1MORE”系统后，我们会重点讲解对本作的大BOSS——万亿魔坏神（トリリオン）的战斗。

1MORE

将杂兵敌人击倒的时候，会发生“1MORE”，此时可以不消耗回合数再次行动。但是如果一次只击倒一个杂兵，也仅仅是重复增加回合，对于攻略 BOSS 并没有任何实际意义。如果能够顺利诱导复数杂兵进入范围攻击技能的射程内，然后一击一网打尽的话，就能额外增加一个回合，对 BOSS 的输出机会才会得到实质的提升。



万亿魔坏神（トリリオン）

本作的核心就是与万亿魔坏神的战斗。在真结局路线中，玩家最多可以操控10名不同的角色向其挑战，对其造成的伤害以及绝命一击（死に様スキル）的种种效果都会继承至下一场战斗。对万亿魔坏神战斗中，最为重要的要素就是思念点数（想いpt）的用法，直接关系到战斗的结果。以下是万亿魔坏神战的基本设定，战斗前最好都看一下，心里有个底。

基本情报

①万亿魔坏神减少的HP会继承至下一场战斗。

②万亿魔坏神总计HP为10000亿，分为三个形态顺序变化：10000～7000亿时为“巨人形态”，7000～3500亿时为“邪龙形态”，3500亿以下为“最终形态”。

③万亿魔坏神会随着战斗次数不断提升防御力。

④魔王承受的伤害，发动技能消耗的MP会先从思念点数（想いpt）开始扣减。当思念点数清零后，再从原本的HP和MP处扣减。

⑤与万亿魔坏神的战斗中，若是在思念点数清零前从菜单中选择“撤退”，又或是被其突破防御线，魔王都不会战死，而是再次回到育成部分。（仅限巨人形态和邪龙形态，每个角色限2次。最终形态不可撤退，只能挑战1次。）

⑥因扣减HP致使其变换形态时，会强制结束战斗，并回到育成部分。虽然思念点数不会减半，但同样会扣减一次出击次数，且育成周期缩短至1周期7日。

⑦与万亿魔坏神的战斗中使用过的东西，除了HP和MP以外都不会回复。

进击

整个魔界分为6个阶层区域，每个阶层的战场外观虽然有所区别，但总体来说构成是完全相同的。同时每个阶层分为3个区域，各自有10点耐久值，合计30点。万亿魔坏神在每次战斗之后，都会朝着魔界下层进击，而每次进击都会削减该区域的耐久值，30点全部削减完毕后，就会进入下一阶层。若是当它到达最底层的大魔王城时还未将其

消灭，就会迎来GAME OVER。玩家在一场战斗中对BOSS造成的伤害越高，战斗结束时BOSS进击的幅度也就越小。



与木人战的区别

如同前文所述，暗之审判的木人能够模仿万亿魔坏神的巨人形态和邪龙形态，战术对策能够通用。两者的区别主要在于木人没有装甲的设定，以及召唤出来的杂兵不同。

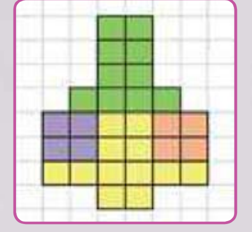
部位与装甲



万亿魔坏神的身体可以细分为各个部位，每个部位都由装甲守护着。当角色对某个部位发动攻击时，除了削减本体HP以外，还会对该部位的装甲耐久造成损伤。当某个部位装甲被破坏后，万亿魔坏神就不会发动该部位相关的攻击方式，同时角色对该部位造成的伤害也会倍增。每次攻击对装甲耐久值造成1点的伤害，而万亿魔坏神每个部位的装甲耐久值各自不同。由于被破坏一次的装甲直到下一场战斗开始为止都不会再生，因此率先破坏棘手部位的装甲是本作战斗的要点。右上角是三种形态下各自的部位区分图和装甲耐久值。

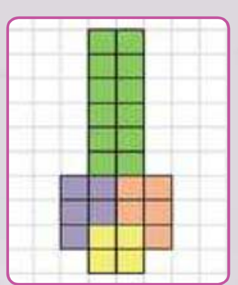
巨人形态

部位	装甲耐久值
胴体	40
左手	30
右手	30
尻尾	15



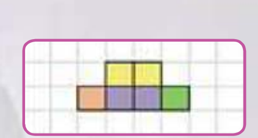
邪龙形态

部位	装甲耐久值
体	50
左翼	15
右翼	15
尻尾	40



最终形态

部位	装甲耐久值
翼	60
ナイフ	40
胴体	70
フォーク	40



攻击发动预告



万亿魔坏神的攻击行动全部都会事先放出“发动预告”，在战场用区域格的方式表示出攻击范围，并用区域格的颜色来表示发动残余回合数。白色代表残余4回合以上，黄色代表残余3回合，橙色代表残余2回合，红色代表残余1回合。每个部位都有对应的招式，并且独自计算攻击判定，只要玩家进入其发动判定范围内，就会发动。因此玩家经常会面对多个招式的发动预告重合在一起的情况，这就需要玩家仔细观察攻击死角，或按照时间差做出相应回避。





以“不动の意思”维持攻击力

在所有自动技能(パッシブスキル)中,“不动の意思”可以说是最为核心的。其效果在于角色不用方向键进行移动时,输出伤害就会随回合数不断上升。在讨伐万亿魔坏神时,将这个技能堆到 Lv.2 以上,伤害就会以不错的效率最大提升至 200%。移动方面就以 2 格位移的“一点突破”Lv.1 和 3 格位移的“炎龙アッパ–”Lv.1 来完成。



持续攻击到最后一刻

当战场出现攻击预告时,先冷静找出能够脱离的死角,然后持续攻击 BOSS 到极限时刻,最后才进行回避。要达成这一点,同时维持“不动の意思”所提升的伤害,必须仔细确认移动技的移动范围,注意观察移动时路线上会不会有杂兵拦路,落脚地点是否可以踩上去。另外多多提高角色 SPD,就能增加万亿魔坏神每次发动攻击前的待机回合数,给玩家争取更多的时间。

巨人形态攻略

巨人形态时,万亿魔坏神的左、右手和胴体都能对前方发动多姿多彩的攻击手段,然而能够攻击到后方的招式,只有“大回转”(尻尾)、“瘴气”和召唤杂兵。因此在保证思念点数足够的前提下,开局一边维持“不动の意思”,一边以移动技能直奔其身后,算准“大回转”的攻击时机和范围再进行回避就万无一失了。当BOSS召唤杂兵时,注意看信息提示或者战场上的造型,确认是否为“魔”型,如果是的话就要注意别跟它们站在直线上,通过位移将它们斜向引诱到自己的射程内,率先以远距离攻击技能(推荐“地走り”)将其击破。将其尻尾的装甲破坏、或是通过“部位封印”封印了尻尾的话,BOSS就不会再使出“大回转”,攻略难度也会直线下降。



▲大概保持在这个位置附近攻击BOSS即可。

要点归纳

①从 BOSS 背后对尻尾发起攻击。
②优先破坏尻尾装甲,或是发动“绝命一击”(死に样スキル)时选择“部位封印”将尻尾封印。



邪龙形态攻略

邪龙形态的攻略关键点有三个:一是由两翼发动的“拒绝の风”,发动后BOSS周身会间隔出现风的特效,每回合让玩家以BOSS为中心后退2格,持续3回合。一经发动并没有太好的对策,只能计算格子小心回避其他攻击。最好的解决方案是利用绝命一击来封印其中一边的翅膀,这样可以将其效果降低50%(只后退1格)。但若是将两边翅膀都封印,BOSS就会使出“地壳潜行”→“地中からの奇袭”的超大范围无空隙攻击,异常难缠,所以如果有第二次封印

的机会，请选择“尻尾”。

二是与本体分离行动的双手。双手的初始位置在BOSS身体的两侧，当魔王靠近其中一只手的一定范围后，那只手就会单独出击追踪魔王。对策是看到它们开始行动后，以最大的移动力（“炎龙アッパー”）快速拉开相对距离，这样那只手就会回归初期位置。当双手发动激光范围攻击时不会移动，此时就是拉开距离的最好机会。

三是BOSS最有威胁的攻击“邪恶な瘴气”→“全てを饮み込む涡”，被攻击5次后必定使用。“邪恶な瘴气”会在地面设置踩上去之后扣除相当于HP（不是思念点数）最大值50%伤害的紫色地形，而“全てを饮み込む涡”必定在“邪恶な瘴气”之后使用，效果与“拒绝の风”相反，每回合让玩家以BOSS为中心前进2格，持续4回合，第4回合将会发动强力的超大范围无空隙攻击。对策是在距离BOSS中心最远的位置——尾端攻击，一旦发现BOSS使用这招，就以移动技快速逃离。

总结起来，魔王应该保持的理想输出位置跟巨人形态时比较类似，在BOSS的最尾端进行输出，这样既不会吸引到双手，又能及时逃离“全てを饮み込む涡”的威胁。面对双手的截击时，用移动技斜着绕开。若是BOSS本体留下双手独自前进，请先后退一下，待双手归位后再上前攻击。

※切记要让邪龙往前移动至少一步，再绕到背后攻击。在不移动的情况下绕到背后的话，“邪恶な瘴气”→“全てを饮み込む涡”的连携是无法回避的。



▲在这附近游动，不会引起双手的注意。

要点归纳

①待BOSS往前移动至少一步后，从BOSS背后对尻尾尖端发起攻击。

②远离双手一定距离，可以使其回到初期位置（身体两侧）。

③BOSS发动“邪恶な瘴气”时，预先做好逃离的准备。

④发动“绝命一击”（死に様スキル）时，优先选择“部位封印”将左翼或右翼封印。接下来再有机会发动的话，就封印尻尾。



▲黄色预告区域就是“全てを饮み込む涡”的范围，注意用“一点突破”Lv.1每次移动2格来保持自己的位置。

最终形态攻略

在说明攻略要点之前，首先必须提及最终形态与前两种形态的区别以及特殊能力：

①同一招主动技能命中BOSS两次后，第三次开始将不起作用。

②发动“**オマエ、キライ**”时，会在周身生成禁止进入的结界，使魔王无法进行1格射程的近身攻击。

③刀（ナイフ）与叉（フォーク）任意一方被破坏装甲或封印时，BOSS会用剩下一把武器在另一侧也发动攻击，所以不存在死角。

为了同时应对①和②的状况，所以需要装备“贯通の刻印”（通常攻击射程变为2并附带贯通属性，在千刃之谷Lv.2耐久3的宝箱、Lv.4耐久3的宝箱、Lv.5耐久3的宝箱中可获得）和“远射の刻印”（通常攻击射程变为3，在千刃之谷Lv.5耐久3的宝箱中可获得），并以无法无效化的通常攻击作为主攻手段。当某个魔王培育得够强后，应当先去千刃之谷将这两种魔刻印刷至足够的数量，然后按照自己的计划，装备给有希望击倒BOSS的角色。笔者建议若魔刻印个数有限，优先考虑牺牲两个魔王完成部位封印后，再给剩下的魔王装备。

虽然BOSS最终形态的攻击方式很多，但最具威胁的还是胴体发动的“いただき

まぁ～す！”。这招是以BOSS为中心的范围攻击，射程圈非常广阔，想要稳定安全回避的话，起码也要将SPD提升到700以上。再加上使出这招后，BOSS一定会紧接着连携限制移动的结界技“**オン・ザ・ディッシュ**”和强制角色远离自身3格的“**バサバサッ！**”，因此相当棘手。笔者强烈建议，第一个面对它的魔王死亡后，立刻使用“部位封印”封掉“胴体”，这样就免去了一大难题。之后再将“翼”封印掉的话，也不用担心被强制移动而误触雷区了。最后要想对策其前方移动技“**ズザ---！**”，跟之前的形态一样，绕到背后攻击即可。而因为最终形态横向受创面积比较大，“不意打ち”Lv.1和“会心击”Lv.3会很有用处。

※当BOSS周身出现只有1格的绕身攻击预告时，说明它要使出“オマエ、キライ”。这招没有攻击判定，且会取消其他一切行动，因此当多个攻击预告重合起来时，如果确认这招发动最快，不妨迎面冲上去，不用闪躲其他招式。

※分身大概10亿左右的血量，而且邻接时会被限制移动（可以用移动技移动），当“不动の意思”累积的攻击力足够高时，用远距离物理攻击方式击破是最安全的。



▲红色预告区域就是“**オマエ、キライ**”的范围，看到这个形状的话，不用躲避其他招式也没关系。

要点归纳

①发动“绝命一击”（**死に様スキル**）时，优先选择“部位封印”将胴体封印。接下来再有机会发动的话，就封印翼。

②只有装备了“贯通の刻印”或“远射の刻印”，才能给予其像样的伤害。

③如果能封印全部部位的话，就能轻松将其击倒。



▶全部位封印状态，BOSS能使用的招式少之又少，大部分时间更是无所作为。

章节流程

故事以章节方式推进，每章魔王战死之后便进入下一章。レヴィアア、マモン、ペルペル、アシュメディア、ルウシエ和フエゴ–ル六位魔王分别掌管故事的前六章。从第七章开始为游戏的真结局路线，需要满足特定条件才能进入和推进。各个章节均以育成部分、战斗部分和进击部分构成。章节流程图和真结局路线图如下所示。

章节流程

魔王选择（第一章～第三章、第九章限定）

↓

育成部分

↓

战斗部分

↓

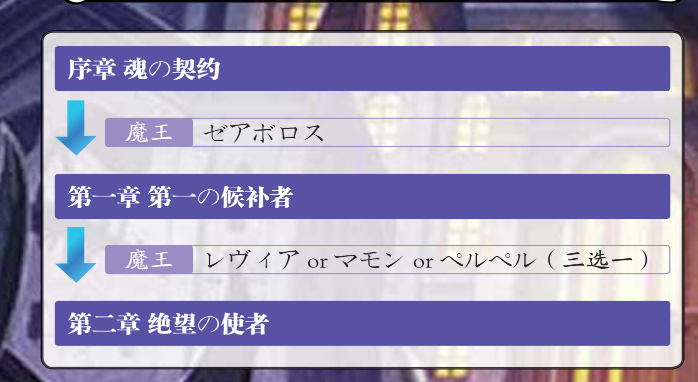
万亿魔坏神进击

↓ 魔王死亡 ／ 魔王生存（→返回育成部分）

↓

下一章

真结局路线





魔王	レヴィア or マモン or ペルペル（除去上一章使用魔王后二选一）

第三章 残された希望

魔王	レヴィア or マモン or ペルペル（除去之前魔王后的最后一人）

第四章 真実の证明

魔王	アシュメディア

第五章 魂に刻まれし想い

魔王	ルウシェ

第六章 最后の魔王

魔王	フェゴール
第七章进入条件	第五章ルウシェ击败代行者

第七章 魂の残り火を継ぐ者

魔王	エルマ



第八章进入条件	第七章エルマ在初次出击时战死

第八章 慕いし者の镇魂歌



魔王	ケルベロス
第九章进入条件	之前育成过的魔王至少有一人亲密度达到100%

第九章 爱の奇迹



魔王	复活的魔王（从亲密度达到100%的魔王中选择一人）
第十章进入条件	ファウスト使用宝珠时出现选项“止める”和“好きにさせる”，选择“止める”

第十章 次元を超えて

魔王	ファウスト
终章进入条件	之前育成过的魔王全员亲密度达到100%

终章 全ての想いを紡ぐ者

魔王	ゼアボロス

结局分歧



根据魔王的育成程度和BOSS的进击程度等要素的不同，本作的结局分歧多达20种以上。不过大致上来说，可以粗略分为“个人结局”、“坏结局”和“真结局”三大类型。任意魔王击破BOSS则进入对应的个人结局，该魔王亲密度达80%以上（ゼアボロス除外），个人结局还会进化为“恋爱结局”，追加一张特别CG；没有可供出击的魔王，又或是BOSS进击到魔界最深处时，进入坏结局；终章由ゼアボロス击倒BOSS，且整个过程累积了超过15亿的思念点数，则进入真结局。以下归纳进入真结局的全部条件。

①所有的魔王亲密度达到100%。
②第五章击倒代行者。
③第七章エルマ初次出击时战死。
④第九章不要复活魔王。
⑤每个魔王平均赚取15000万的思念点数。
⑥进入终章后才击破BOSS的最终形态。

通关继承要素





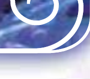
通关之后会要求进行通关存档。读取通关存档之后，可以在“故事模式”（シナリオんモード）和“挑战模式”（チャレンジ

モ-ド）中择一进行游戏。

故事模式：可以继承上一周目所得全部经验点的10%，仓库中的所有道具和金钱。还有各种图鉴要素。

挑战模式：没有继承要素，可以自由选择曾经育成过的魔王（ゼアボロス以外）迎击万亿魔坏神。不过魔王出击后无法选择撤退（将BOSS打至形态变化后可以回到育成部分）。

攻略要点

鉴于游戏的设计，育成和战斗的诀窍都在前文系统部分有详细说明，流程的推进与进入真结局的条件也已在上文叙述，因此下文仅对通向真结局流程中的要点做一下简单的提点。对于攻略方式等问题尚有疑问的读者，还请查看前文的相关部分。

主线流程中的事件选项可以随意选择，不会有任何影响。与结局有关的选项在上文已经特别指出，下文中也会再次提点。支线事件全部是满足一定条件后随机触发的，而且大部分选项在选择之后也有成功/失败抽选判定机制，因此这里按下不表。部分特别重要的支线事件选项会列出来供各位读者参考。



时间よ戻れ！

选项	效果
耻じらいを舍てて唱えよ or 小さな声で唱えよ	【成功】育成剩余天数+5（不会增加周期），习得技能“フラッシュステップ” 【失败】疲劳度+10%
やはり唱えられん……！	什么都不发生

说明：完全没有副作用的事件，一定要尝试一下。成功效果喜人。

妖刀传说

选项	效果
拔かずにおこう or 少しだけ见てみよう	【成功】斗气、反应+30，习得技能“一骑打ち” 【失败】赋予异常状态“诅咒”，习得技能“スイングチャ-ジ”
拔いてみるか	赋予异常状态“诅咒”

说明：比较讨厌的事件，会大幅影响修炼的效率，而且不管怎么选都有风险。遇到之后赌一把吧。

トリリオンへの忧郁

选项	效果
本当に胜てるのか?	疲劳度+30%
绝对に胜てる	疲劳度+10%

说明：相当讨厌的事件，都是不良效果，只能选稍微好一点的那一项了。



墓标に誓う

选项	效果
付き合わせてすまん	赋予异常状态“虚弱”
今日はありがどう	赋予异常状态“幸运”，习得技能“ダメ-ジ变换想い”

说明：注意不要选错了。



战いの意味は

选项	效果
难しい理由などない	想いpt+800万，习得技能“想いを力に”
よくわからない	什么都不发生
死など怖くない	

说明：“想いを力に”是神一般的自动技能，将思念点数消耗加倍，换取全能力值提升1.5倍。配合“不动の意思”可以造成非常恐怖的伤害，而且提升了速度还会大幅改善输出环境，特别是在后期能力难以提升时有奇效。这个事件是“休息”和“交流”指令中的才能遇到的，千万不要选错了！



医者からの警告！

选项	效果
わかった	疲劳度-10%
大げさだな	【成功】斗气、魔力、术式、反应、魅力、センス+30，习得技能“心头灭却” 【失败】疲劳度+30%

说明：这个支线事件出现在疲劳度过高的时候。虽然成功的成果很诱人，但考虑到失败有可能引发事件“医者からの最后通告！”，而且按照本文推荐打法的话，基本都是 FEVER！状态下才会出现这个事件，失败后不能修炼就很不划算了，因此还是老实选择“わかった”来降低疲劳比较稳妥。当然要用道具回复的话，可以搏一下。

医者からの最后通告！

选项	效果
そうだな	疲劳度-10%
大丈夫だろ	【成功】斗气、魔力、术式、反应、魅力、センス+50，习得技能“いのちづな” 【失败】赋予异常状态“轻伤

说明：参考上一条。

序章 魂の契约

VS 杂兵×4（教学战斗）

①按住□键显示战场区域格时，不接受移动和攻击操作。

②通常攻击有朝向设定，攻击前可以用□键调整方向。

③攻击可以空放，并消耗一回合。在离敌人 2 格距离时空挥攻击，敌人就会靠过来，由此取得先手攻击权。这个技巧比较重要。

VS トリリオン（教学战斗）

①本战是剧情败战，失去所有 HP 后即可进入下一章。

②万亿魔坏神（トリリオン）的攻击行动全部都会事先放出“发动预告”，在战场用区域格的方式表示出攻击范围，并用区域格的颜色来表示发动残余回合数。白色代表残余 4 回合以上，黄色代表残余 3 回合，橙色代表残余 2 回合，红色代表残余 1 回合。

③利用 L/R 键调整为斜向视角后，就可以用方向键的↑/↓/←/→轻松进行斜向移动，节约行动回合数，并避免误操作。

第一章 第一の候补者

魔王选择

从レヴィア、マモン和ペルペル三人中选择一人作为本章的魔王，与トリリオン进行战斗。三名角色没有太大差别，玩家按照自己的喜好选择即可。

育成

①要进入真结局的话，一定要将当前章节所选魔王的亲密度提升至 100%，如果出击讨伐トリリオン时尚未达成，请在战斗中选择“撤退”指令来延长育成期间。此条要求后文不再赘述。另外主线中的剧情选项不管选哪项都没关系。

②注意 0 周期 0 日时将会强制出击，不能再进行任何形式的修炼，也不能抽取礼物，一定要注意亲密度的管理。此条要求后文不再赘述。

VS トリリオン

①想要达成真结局的话，注意最后一次出战时魔王的亲密度要达到 100%，且思念点数总共赚取了 1亿 5000 万左右。如果未能达成，请在战斗中思念点数耗尽之前，从△键打开的菜单中选择“撤退”。（思念点数一旦耗尽将无法撤退。）此条要求后文不再赘述。

② BOSS 的三个形态中，巨人形态和邪龙形态均可以撤退两次，最终形态不允许撤退。撤退之后当前剩余思念点数将会减半，而战斗中消耗的任何东西，除了 HP 和 MP 以外都不会回复。另外每次撤退之后，BOSS 再次觉醒时间都会缩短一个周期。每个魔王如果能平均累计打出 1000 亿以上的伤害，应该能顺利抵达真结局。此条要求后文不再赘述。

③决意死战之后，出战前请将所有用不上的

道具放置在仓库中，传承给下一任魔王。此条要求后文不再赘述。

④注意BOSS召唤的“魔”型杂兵(拿着魔杖)，它们会使用远程攻击，应当优先击破。此条要求后文不再赘述。

⑤魔王死亡时，强烈建议“绝命一击”（死に様スキル）优先选择“部位封印”。部位的选择参考前文的“战斗诀窍”部分。此条要求后文不再赘述。



第二章 绝望の使者

魔王选择

从第一章剩下的两人中选择一人作为本章的魔王，按照与第1章完全相同的培养方法即可。



第三章 残された希望

魔王选择





选择最后一人作为本章的魔王，按照与之前完全相同的培养方法即可。

第四章 真实の证明

育成

从本章开始，修炼项目增加“奇迹显现”。全能力按小~大幅度乱数提升，但是疲劳度+30%。如果需要利用的话，建议刷出FEVER！之后，一边修炼此项，一边利用道具回复疲劳度。

第五章 魂に刻まれし想い

VS 代行者

在初次出战トリリオン前会与代行者展开战斗。想要达成真结局的话，此战必须胜利。代行者的行动模式为主动出击，在周围4格范围使用远程魔法进行打击。利用这一点，在原地不断空挥待机，待代行者差不多靠近之后，利用“炎龙アッパー”Lv.1靠近敌人身边，然后一发“カノンスパイク”，如此重复即可。其HP大概有60亿，不算难打。此战消耗的思念点数会全部回复，不用节约。

※如果已经面对BOSS的最终形态而没有学“カノンスパイク”，直接通常攻击也能拼过。

第六章 最后の魔王

VS トリリオン

进入真结局的另一个条件，便是在前一章中战胜代行者。倘若没能达成，本章结束后若有魔王的亲密度在 100%，则进入第九章；若是前一章没有战胜代行者，又或是没有任何魔王亲密度达到 100%，则 GAME OVER。



第七章 魂の残り火を继ぐ者

VS トリリオン

①想要达成真结局的话，注意第一次出战时**エルマ**的亲密度要达到 100%，思念点数总共赚取了 1 亿 5000 万左右，并且必须在第一战就战死。如此才能进入第八章。

②倘若没有达成以上条件，本章结束后若有魔王的亲密度在 100%，则进入第九章；没有任何魔王亲密度达到 100%，则 GAME OVER。



第八章 慕いし者の镇魂歌



第九章 爱の奇迹

魔王选择

①如果并非从第八章进入本章，则本章的育成魔王是从之前战死的、亲密度 100% 的魔王中选出一人。而这也将是非真结局的最后一章。击败 BOSS 则进入该魔王的个人结局，战死则 GAME OVER。

②如果是从第八章进入本章，剧情中会出现选项“止める”和“好きにさせる”。选择前者进入真结局路线，跳过本章；选择后者则参见第①条。



VS トリリオン

注意最后一次出战时魔王的亲密度要达到 80% 以上，击败 BOSS 即可达成个人结局。

第十章 次元を超えて

VS トリリオン

想要达成真结局的话，注意最后一次出战时**ファウスト**的亲密度要达到 100%，思

万亿魔坏神

念点数总共赚取了1亿5000万左右。如此一来，至今为止所有魔王的亲密度应该都已经达到100%。ファウスト战死后即可进入终章。



终章 全ての想いを紡ぐ者

育成

出战前记得将所有的魔界扭蛋硬币和修炼徽章用掉，因为通关继承是不包括这些东西的。

VS トリリオン

①想要达成真结局的话，注意最后一次出战时ゼアボロス的亲密度要达到100%，思念点数总共赚取了1亿5000万左右。如此一来，至今为止所有魔王的亲密度应该都已经达到100%，且思念点数总数超过15亿。击倒BOSS即可迎来真结局。

②控好BOSS的血量，以绝命一击将其终结，可以收集到CG。当然，这也是算作ゼアボロス胜利的。



奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	全てを超越せし大魔王	获得其他所有奖杯
金杯	みんなと仲良く！	达成过全员的恋爱结局
金杯	魔王トレーナー	用最初的3名魔王击破トリリオン
金杯	飽くなき挑战者	通关挑战模式
金杯	魔界の理解者	达成真结局
银杯	历史を継ぐ者	开始2周目游戏
银杯	みんなで温泉！	触发了“全员温泉事件”
银杯	大ダメージ！	1击打出100亿伤害
银杯	継がれる想い	累计10亿以上的思念点数
银杯	トリリオン巨人形态击破！	击破トリリオン巨人形态
银杯	トリリオン邪龙形态击破！	击破トリリオン邪龙形态
银杯	トリリオン最终形态击破！	击破トリリオン最终形态
银杯	生命の煌き	使用过全种类的“死に様スキル”
银杯	一击必杀！	一击击破木人
银杯	パッシブスキルコレクター	习得过大量自动技能
银杯	アクティブスキルコレクター	习得过大量主动技能
银杯	最高の贈り物	送出魔王最喜欢的礼物
银杯	プレゼントコレクター	完成绝大部分的礼物图鉴
银杯	魔刻印を刻みし者	开放全部魔刻印插槽
铜杯	初めての外装破坏	破坏了トリリオン的装甲
铜杯	武器を愛せし者	武器强化至+30
铜杯	魔锻冶屋の常连	武器强化至+10
铜杯	お金大好き！	存款达到10万G
铜杯	スキル大好き！	能够升级的技能习得最高等级
铜杯	魔王と共に歩む者	亲密度达到100%
铜杯	特別な修炼	修炼「圣幻术·奇迹显现」开放
铜杯	初めての修炼	初次执行修炼
铜杯	初めてのFEVER！	初次引发FEVER！
铜杯	初めての倍返し	初次引发倍返し
铜杯	初めての交流	初次执行交流
铜杯	初めての号令	初次执行号令
铜杯	初めての能力アップ	初次提升能力
铜杯	初めての强化	初次开放武器魔刻印插槽
铜杯	初めてのプレゼント	初次送礼
铜杯	初めての撤退	初次执行撤退
铜杯	初めての千刃の谷	初次挑战千刃之谷

奖杯综述

白金本身操作难度不高，但因为本作未设系统存档，想要获得“みんなと仲良く！”，就必须老老实实刷9次故事模式。

还有“みんなで温泉”奖杯要求触发全员温泉事件，该事件的触发条件是在同一个存档中观看过其他所有魔王的温泉事件，才会在下一周目的第一章遇到。而温泉事件本身又是“休息”和“交流”指令中随机触发的极稀有事件，纯看人品，所以总体来说相当耗时。其他的奖杯大致上来说都没有太大的难度，详细打法会在日后的“研究中心”或者“白金殿堂”中为大家阐述。



玩后感

虽然攻略的篇幅不大，但系统的核心部分与推荐打法已经清楚地写了出来，玩家照着本篇攻略的指引，轻松打通第一周目应该不成问题。而接下来就是漫长的“刷刷刷”和攻略挑战模式，比较谋杀时间。总的来说，本作的立意比较新颖，但由于继承要素太单薄，2周目打起来也不省心，很容易让玩家丧失多次攻关的动力。如果能在多周目挑战时解放一些能大量节约时间的系统，应该会更好。

文 格兰霍特团长 编 苍穹 美编 香山

攻略透解 Guide Through

RPG	角色扮演・迷宫探索		
PSV	光之巨人 レイギガント		
BNE		日版	2015年7月30日
对应PSV TV		1人	6664日元

本作是由Experience公司开发的原创迷宫类RPG，故事讲述了在距今不远的未来，地球突然被未知的巨大怪物所吞噬，玩家则要操作一群能使用特殊能力“寄神”的少年少女，打倒吞噬地球的怪物。游戏中会出现大量可动的巨大型怪物——巨人（GIGANT），无论是视觉效果还是演出魄力都不是同类作品所能相比的，再加上众多的可参战角色以及丰富的技能、魔法，推荐喜欢迷宫类RPG的玩家尝试一下。

系统介绍

基础说明

操作一览

按键	通常状态下的作用	战斗中的作用
方向键/左滑杆/右滑杆	角色移动/移动选项	在进入手动模式之前←→为切换攻击目标敌人/进入手动模式后←→为切换当前控制角色、↑为开始战斗、↓为切换当前操作角色的设置面板
○	确定/调查	进入手动模式/进入手动模式后为使用设置好的技能或魔法
□	开启地图	逃走（需要消耗所有的AP）/进入手动模式后为使用设置好的技能或魔法
△	开启系统菜单	重复上一回合的行动（需要有足够的AP）/进入手动模式后为使用设置好的技能或魔法
×	取消	取消
L	左平行移动	发动强制寄生状态（需要进入18话）/解除强制寄生状态（需要消耗30点SP）
R	右平行移动	发动SBM
START	开启操作说明菜单	开启操作说明菜单

基本菜单

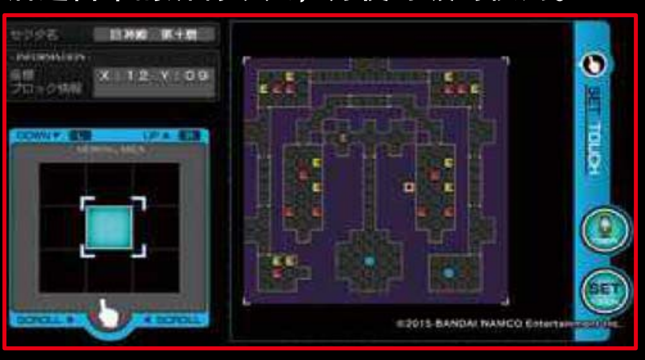
Tactics： 设置角色的指令面板，一名角色最多能设置两个面板、合计6种指令技能或魔法。

Equip： 更换当前角色的装备。

Evolve： 进入当前角色的技能树习得各种指令技能、强化装备或提升角色等级。

地图和宝石

在迷宫中探索时，按□键开启的地图会以坐标的形式描绘当前阶层的探索情况，如果迷宫有多层，按L/R键可以在上下层中切换。每个迷宫中都会存在名为“ジャムストーン”的特殊宝石，接触后可以直接将迷宫中的地图、陷阱机关全部显示出来，一般都要在最后阶段才能找到。此外我方如果有死亡角色，接触后也会自动复活，同时还可以复活迷宫中的所有敌人，方便练级时使用。



自由活动时间

每一话结束后会自动进入自由活动时间（インターミッション），玩家可以随意进入迷宫中打倒敌人、获得更多的水晶提升自己的实力，不过能够进入的迷宫会根据话数的不同而有区别，所能遇到的敌人也大相庭径。在主线剧情中迷宫内的水晶如果没有回

收完毕的话，自由活动时间进入同一个迷宫还可以再回收，已回收完毕的话，再次进入就不会重新生成水晶了。

技能树系统



在本作中如果想要学习技能、获取装备以及提升角色的属性，都需要在技能树中进行学习或强化，打倒敌人是不会直接获得经验提升能力的。打开菜单后选择Evolove就能进入技能树界面，技能树分为道具树、体能树、指令技能树三种类别。

道具树【Item Tree】

技能树中最左边红色的部分，可以强化或取得各种道具、装备。打倒敌人或回收水晶时获得的红色水晶“マテリア”，可以用来强化道具树中道具或装备的等级，强化成功的情况下按□键再使用一个红色水晶“ブリ－ド”能生成强化后的道具或装备。本作中所有的道具和装备都必须通过这种方式取得，打倒敌人或回收水晶是无法直接得到道具装备的。根据角色的不同，可以强化的装备种类、数量都不同，玩家可以自行探索。取得新的装备或道具后，还需要玩家自行更换，特别是强化了高级别的装备以后。在前18话中，所有角色的装备和道具等级都有上限，18话以后会开放道具装备等级上限，最大为99（食物类道具会根据不同的食物，出现不同的等级上限）。道具树和其他两种树不一样，不能通过消耗特殊水晶来重置，故在提升等级前一定要想好。

体能树【Physical Tree】

技能树中黄色的部分，相当于角色的等级。在迷宫中探索或打倒敌人时会获得黄色水晶“シ－ド”，用它可以进行强化。所有角色的体能树都是一样的，分为增加物理攻防以及最大HP的PW、增加魔法攻防能力的MG以及增加命中、回避、行动速度的TC三个部分。每提升一个部分的等级，都需要消耗一个“シ－ド”水晶，角色对应的能力属性会大幅上升，同时角色的等级自动增加一级，体能树三个部分的合计级别就是角色当前的总等级。在前18话中，每名角色最高能够提升15级，18话后会开放等级上限至99。培养角色时需要合理分配各个部分的等级，才能发挥最大的战力。在迷宫中还有可能获得一种比较稀有的黄色水晶“リバ－ス”，使用后可以重置角色已经分配好的体能树等级，所消耗的“シ－ド”水晶也会如数奉还。

指令技能树【Command Tree】

技能树中最右边蓝色的部分，可以让角色习得能使用的各种主动技能、魔法以及被动技能。这类技能需要消耗在战斗或迷宫中获得的蓝色水晶“フォ－ス”才能习得，被动类可以永久自动生效，而主动类则要先设置在面板中，进入战斗后方能使用。相比其他两种树，指令树的每一个指令都没有等级之分，习得后即可开放下一个指令，也是游戏中最容易全部学满的技能树。三名主角在进入第18话后，还会开放更加强力的指令技能。另外，指令树也可以通过消耗蓝色水晶“アルタ－”来进行重置分配，不过实际使用的机会并不多。

技能的设置和使用

在技能树中学会各种指令技能或魔法后，就可以进入菜单选择Tactics进行设置了。每名角色最多能同时设置3个技能



光之巨人

指令，在战斗中按下对应的按键即可发动（对应□、△和○3个按键）。随着流程的深入，系统还会开启设置面板B，同样对应□、△和○3个按键。在战斗中按方向键↓就能进入设置面板B，即每名角色最多能设置6个不同的指令，注意战斗中无法更改设置。



在道具树部分已经介绍过，本作中食物类道具和装备一样，需要提升等级后再消耗红色水晶“ブリ–ド”生成，一旦生成后就可以设置在面板中使用了。食物类道具没有使用次数限制，和技能、魔法一样也是通过消耗AP使用的。效果除了回复HP外，还可以解除各种异常状态，高级食物道具的回复量和效果都非常可观，后期配合回复类道具效果上升的被动技能，连续吃2、3次食物就能将HP全部回满。

与回复类魔法不同的是，食物类道具在使用后会增加或减少角色的体重。体重增加的情况下，角色的物理攻防能力会上升；反之体重减少的话，则会增加角色的命中和回避能力。最高能够增加10%的效果，无论哪方面其实都对玩家有利。根据食物的不同，增加或减少的量也有区别。当前角色的体重增减情况，可以打开菜单在角色头像下方查看。不同类食物技能做出的食物种类也是有区别的，可以在设置道具时查看具体效果。

战斗系统

战斗中除了待机以外，角色的任何行动都需要消耗AP值，开战后画面左上角会显示当前的AP值。本作采用全员共用AP值的机制，执行指令时会根据行动的不同消耗一定的AP值，威力越大的行动，消耗的AP值越多，同一名角色每回合最多能展开5次行动。战斗中回复AP的方法有两种：①受到敌人的攻击；②进行待机。战斗结束时剩余的AP会持续到下一场战斗，如果结束时我方AP过少的话，对下一场战斗会非常不利。战斗结束时根据本战使用的回合数，系统会给玩家回复一定量的AP。一回合内结束战斗回复25点AP，往后每增加1回合减少5点AP回复，快速结束战斗能得到更多的AP回复。注意，在战斗中逃跑需要消耗所有的AP值，不到万不得已请不要逃跑。



开启了SBM系统后，在战斗中就能使用SBM攻击（スラッシュ–トモ–ド），当右上角的SP值达到50以上后按R键即可发动。发动后会进入BGM画面，玩家需要根据节奏、在圆形的音符进入圆圈内的瞬间按下，根据每次按键的表现会出现四种评价，分别为SLASH、BEAT、POOR、MISS。每一次达到SLASH评价，最终结算时都会多攻击敌人一次，而达成其他评价结算时攻击效果和次数会逐次降低。在按键时，玩家按下的攻击方式会根据当前发动角色的技能设定改变，想要变更SBM中的攻击方式，可以根据画面下方的提示来更换（例如角色□键设置为对非攻击，那么在SBM发动时按下□键，最终结算的攻击就是对非攻击）。

SBM攻击还分为普通（ショ–トスラッシュ）和全满（フルスラッシュ）两种情况。普通SBM只需50点SP即可发动，全满则要100点SP。全满SBM的发动时间会大幅加长，结束后能给敌人造成更多的伤害。SP到达100时可自行选择发动普通还是全满



SBM攻击，增加SP的方式有两种：①随着连续攻击增加；②战斗胜利后缓慢增加。SBM是游戏中最为强力的攻击方式，合理运用可以大幅降低战斗难度。SBM发动结束后，角色的强制寄生状态会自动解除，当前寄生值归0，利用这点在高难度BOSS战中及时消除强制寄生状态是玩家取胜的必修课。

当玩家可以发动SBM后，强制寄生系统也会随之开启。在战斗中每经过一定回合，都会增加队伍的寄生值，每回合开始前可以看到角色当前的寄生值（每次增加10%），战斗回合拖得越长，寄生状态增加得越快。寄生值达到100%后，角色就会进入强制寄生状态，该状态下展开行动所消耗的AP会以HP代替，同时敌人的全异常状态攻击会对玩家无效。总体来说强制寄生绝对是弊大于利的一种状态，在战斗中一定要尽量避免。注意寄生值在战斗后会继承到下一场战斗，在敌人即将全灭时，刻意进入强制寄生状态以此来消除寄生值也是一种常用的方法。解除强制寄生状态共有三种方法：①消耗SP值来强制解除（强制寄生状态下按L键，需要SP大于30时才能使用）；②在强制寄生状态下结束战斗，进入下一场战斗时便会自动解除；③在强制寄生状态下发动SBM，发动结束后也会自动解除。



相比其他迷宫类RPG，本作的异常状态种类较少，一共只有四种。部分异常状态可以通过回合的推进解除，其他的只能通过高级类食物类道具或魔法来恢复了，不同道具对应什么异常状态在设置前可以查看。

异常状态	效果	解除方法
毒	每回合结束后受到一定伤害	使用对应道具、魔法解除
睡眠	短时间内无法行动，防御力下降	使用对应道具、魔法解除、随回合经过也可自动解除
气绝	短时间内无法行动，防御力大幅下降	使用对应道具、魔法恢复、随回合经过也可自动解除
濒死	HP为0的死亡状态，无法进行任何行动	该类状态无法恢复，只能通过离开迷宫、或接触迷宫中的“ジャムスト－ン”才能复活



本作的敌人分为四个种别，而属性也分为四种，在战斗中可以根据敌人下方的信息来判定其种别和属性（大型BOSS除外）。使用克制的属性攻击敌人能大幅增加伤害，相反面对部分特殊的种别和属性时，如果不使用具有克制效果的攻击，伤害会强制降低到1。以下是四种种别以及属性的效果和对应方法，在迷宫中探索时一定要根据当前会出现敌人的种别和属性，及时更换设置的技能和武器。



种别类型	有效的攻击类型
陆生种	斧、锤子类武器、魔法攻击
空生种	弓、弩类武器、魔法攻击
水生种	秘剑、杖类武器、魔法攻击
非生种	灵剑、灵弓等特效武器、对非生种的特效的魔法攻击

属性	效果及弱点
炎属性	对无属性强、对冰属性弱
冰属性	对炎属性和无属性强、对雷属性弱
雷属性	对无属性和冰属性强、无弱点属性
无属性	对全属性弱

敌人的强弱

敌人的强弱主要靠颜色来区别，蓝色为最弱、黄色其次、红色敌人最强。敌人的强弱主要不是体现在能力上，而是体现在战斗中我方AP的消耗上，与红色敌人战斗时，我方全部行动消耗的AP值是正常情况下的两倍，而面对蓝色敌人则只需要消耗一半的AP值，黄色为正常消耗。在迷宫中探索时应尽量避免与红色敌人接触，多与蓝色敌人战斗可以大幅提高探索的效率，降低在迷宫中阵亡的可能。

角色解析

天风一弥



本作的一号男主角，是典型的物理输出型角色，自身的物理攻防能力以及HP成长都很出色，命中回避、速度以及魔法攻防较低。在一弥篇中，推荐习得“铁の阵”等被动减伤技能，提升队伍成员的存活能力，还有永久强化自身攻击的“物理击上升”也要优先升满。此后再全力强化灵剑，这把武器对非生种别有非常强的效果，而一弥篇中此类敌人的出现率非常高。进入第18话后，蓝色水晶会逐渐充足起来，全力强化一弥的装备类以及其他攻击型技能，在发动SBM后用“全力の一击”猛轰，运气不差的话能造成平常一倍左右的伤害。速度和魔法防御在后期可以强化至10级左右，否则出手速度很慢加上魔法防御太低，会导致他在对魔法型BOSS时过于吃力。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
剑	对陆生种别有特效的剑	初期自动习得
灵剑	对非生种别有特效的剑	剑等级到达5以上
秘剑	同时拥有剑和灵剑效果的强力的剑	灵剑等级到达15以上
シ—ルド	物理和魔法防御双方都很平衡的盾	初期自动习得
タワ—シ—ルド	对物理攻击防御进行特别强化的盾，但会降低命中率	シ—ルド 等级达到5以上
ベルト	特别强化防御力的装饰品	初期自动习得
コンビニ	可制作各种食物	初期自动习得

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
攻击	对敌单体的物理攻击	初期自动习得	–
物理击上升Ⅰ	自身的物理攻击伤害永久强化10%	5	攻击Ⅰ
物理击上升Ⅱ	自身的物理攻击伤害永久强化20%	10	物理击上升Ⅰ
物理击上升Ⅲ	自身的物理攻击伤害永久强化30%	20	物理击上升Ⅱ
物理击上升Ⅳ	自身的物理攻击伤害永久强化40%	30	物理击上升Ⅲ（进入第18话后开启）
物理击上升Ⅴ	自身的物理攻击伤害永久强化50%	40	物理击上升Ⅳ/全力の一击（进入第18话后开启）
轻量攻击	命中率较高的低威力单体攻击	3	攻击
重量攻击	命中率较低的高威力单体攻击	5	轻量攻击
乱舞攻击	对敌全体的低威力攻击	8	物理击上升II/重量攻击
全力の一击	命中率减半的超威力单体攻击	15	乱舞攻击（进入第18话后开启）
炎性攻击	炎属性的单体物理攻击	3	攻击
冰性攻击	冰属性的单体物理攻击	5	炎性攻击
雷性攻击	雷属性的单体物理攻击	8	冰性攻击
防御	仅限一次减少受到的伤害	初期自动习得	–
反击	受到敌人的物理攻击时一定概率进行反击	5	防御
挑发	吸引敌人攻击自己	8	反击
不屈の肉体	受到物理攻击进入濒死状态时一定概率复活	10	挑发
完全防御	仅限一次受到的伤害降低为1	15	不屈の肉体（进入第18话后开启）
铁の阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少15%	5	防御
黄金阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少30%	20	铁の阵/挑发
ダイヤ阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少45%	40	完全防御/黄金阵（进入第18话后开启）

伊佐野真名



使用的武器是远程的弓类，对空生种和非生种有特效。鉴于作为主力输出的一弥本身就有对非生种特效的武器，可以让她全力强化对空生种特效的武器，这样也能更好地弥补队伍的缺陷。真名并不需要学习太多的技能，优先将增加全员命中回避的“野兔の阵”学会，再将“食效果上升”系技能习得至能制作出全体回复50点HP的道具即可。在战斗中负责回复和待机，偶尔遇到一弥难以造成伤害的空生种时可以补补刀，等级往提高自身存活的方面分配。毕竟前6话出现的敌人都不是很强，第6话结束后她也就不会再登场了。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
弓	对空生种有特效的弓	初期自动习得
灵弓	对非生种有特效的弓	弓等级达到5级以上
バックラ—	对魔法和特殊攻击防御优秀的盾	初期自动习得
シ—ルド	对魔法和物理攻击两方面防御都很平衡的盾	バックラ—等级达到5级以上
バンド	提升命中和回避率的装饰品	初期自动习得

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
手作り	可制作各种简单的料理类食物	初期自动习得
おふくろ	可制作各种高级料理	手作り达到5级以上

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
攻击	对敌单体的物理攻击	初期自动习得	–
食效果上升Ⅰ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化20%	5	攻击
食效果上升Ⅱ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化40%	10	食效果上升Ⅰ
食效果上升Ⅲ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化60%	20	食效果上升Ⅱ
足止め	攻击的同时可降低目标的命中和回避率	3	攻击
咒いの矢	给予敌人单体伤害的同时根据伤害量回复一部分自身的HP	5	足止め
重量攻击	低命中率的高威力单体攻击	8	咒いの矢
对非攻击	对非生种别有特效的攻击	3	攻击
回避	必定能回避一次物理攻击的回避行动	初期自动习得	–
分身	必定防御敌方一次物理攻击的防御行动	5	回避
野兔の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化5%	5	回避
豹の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化10%	20	分身/野兔の阵

三轮和臣



魔法攻击型角色，自身的魔法攻防能力较强。鉴于一弥篇出现的敌人对魔法能力要求大都不高，甚至完全可以放弃对和臣的培养，稍微提升一下他的物理攻防能力增加生存力，再全力强化魔法攻防即可。技能方面只需要习得“サンダ–”和“シャイン”就能搞定几乎所有的敌人了。被动技能“妖精の阵”可以优先习得，“魔法击上升”就看玩家用不用他了。和真名一样，第6话结束后和臣也不会再登场。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
魔枪	魔法威力大幅强化的魔枪	初期习得
バックラ–	对魔法和特殊攻击防御优秀的盾	初期自动习得
リング	着重强化魔法攻击力和魔法防御的装饰品	初期自动习得
レトルト	可制作各种易于保存的食物类道具	初期自动习得
バンド	提升命中和回避率的装饰品	初期自动习得

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
フレイム	对敌单体的炎属性魔法攻击	初期自动习得	–
魔法击上升Ⅰ	自身使用的魔法类技能效果永久强化20%	5	フレイム
魔法击上升Ⅱ	自身使用的魔法类技能效果永久强化40%	10	魔法击上升Ⅰ
魔法击上升Ⅲ	自身使用的魔法类技能效果永久强化60%	20	魔法击上升Ⅱ

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
アイス	对敌单体的冰属性魔法攻击	3	フレイム
サンダ–	对敌单体的雷属性魔法攻击	5	アイス
ヒ–ル	我方全员的HP回复	初期自动习得	–
シャイン	对非生种别有特效的魔法单体攻击	5	ヒ–ル
バリア	制作一个让我方全员完全抵御一次攻击伤害的盾	15	シャイン
妖精の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化20%	5	–
レストア	我方全员的毒和睡眠状态全恢复	5	妖精の阵
精灵の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化40%	20	レストア

カイル・グリフィン



本作的第二男主角，使用的武器是强化弩，技能方面多以各种高命中低威力的攻击为主。相比一弥，**カイル**的物理攻防以及HP的成长要稍低一些，但命中、回避以及速度方面具有很强的优势。在**カイル**篇中可以针对命中回避以及物理攻击两方面来进行培养，被动技能“野兔の阵”系列要优先习得，尽快增加我方全员的命中率。攻击技能可以优先习得对非生种别有特效的攻击，其他敌人交给同伴搞定。他的攻击输出能力并不出众，进入第18话后，培养方向可以转为以回复和自身生存为主，制作食物类道具的“手作り”和“三ツ星”尽快学满，增加食物类道具回复量的“食效果上升”也最好全部点满，这样能在每回合一开始就对我方全员进行回复，大幅提升队伍的存活能力。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
ボ–ガン	对空生种有特效的弩	初期自动习得
ケミカルガン	属性以及异常状态攻击较强的弩	ボ–ガン等级达到5级以上
エクスガン	特别强化了各种攻击能力的强力的弩	ケミカルガン等级达到20级以上
バックラ–	对魔法和特殊攻击防御优秀的盾	初期自动习得
シ–ルド	对魔法和物理攻击两方面防御都很平衡的盾	バックラ–等级达到5级以上
バンド	提升命中和回避率的装饰品	初期自动习得
手作り	可制作各种简单的料理类食物	初期自动习得
三ツ星	可制作各种高级料理	手作り达到5级以上

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
攻击	对敌单体的物理攻击	初期自动习得	–
食效果上升Ⅰ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化20%	5	攻击
食效果上升Ⅱ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化40%	10	食效果上升Ⅰ

光之巨人

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
食效果上升Ⅲ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化60%	20	食效果上升Ⅱ
食效果上升Ⅳ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化80%	30	食效果上升Ⅲ（进入第18话后开启）
食效果上升Ⅴ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化100%	40	食效果上升Ⅳ（进入第18话后开启）
足止め	攻击的同时可降低目标的命中和回避率	3	攻击
咒いの矢	给予敌人单体伤害的同时根据伤害量回复一部分自身的HP	5	足止め
乱れ击ち	对随机目标进行5次连续的低威力攻击	15	咒いの矢
对非攻击	对非生种别有特效的攻击	3	攻击
对陆攻击	对陆生种别有特效的攻击	5	对非攻击
对水攻击	对水生种别有特效的攻击	10	对陆攻击
急所狙い	无视防御力的对敌单体攻击	30	乱れ击ち/对水攻击（进入第18话后开启）
回避	必定能回避一次物理攻击的回避行动	初期自动习得	–
分身	必定防御敌方一次物理攻击的防御行动	5	回避
心眼	一定概率回避敌方的攻击	10	分身/野兔の阵
完全回避	完全回避一次敌人的物理和魔法攻击	15	心眼（进入第18话后开启）
野兔の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化5%	5	回避
豹の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化10%	20	分身/野兔の阵
隼の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化15%	40	完全回避/豹の阵（进入第18话后开启）

コナー・マクブライド



物理攻击型角色，物理攻防和HP成长都非常优秀，相反魔法攻防、命中回避的能力非常差。由于**カイル**在强化后自身的物理攻击能力并不差，**コナ–**的强化可以适当减少一些。针对自身的弱点，多强化一下命中回避能力，配合**カイル**增加命中回避的被动技能才能保证命中率。技能方面优先习得被动技能以及对非生种特效的攻击技，弥补**カイル**的不足，对空生种的技能可以直接放弃，把这部分敌人交给**カイル**即可。第12话结束后**コナ–**就不会再登场。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
アックス	对陆生种有特效的斧头	初期自动习得
タワ–シ–ルド	对物理攻击防御进行特别强化的盾，但会降低命中率	初期自动习得
ベルト	特别强化了防御力的装饰品	初期自动习得
おふくろ	可制作各种高级料理	初期自动习得
三ツ星	可制作各种高级料理	おふくろ达到5级以上

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
攻击	对敌单体的物理攻击	初期自动习得	–

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
物理击上升Ⅰ	自身的物理攻击伤害永久强化10%	5	攻击
物理击上升Ⅱ	自身的物理攻击伤害永久强化20%	10	物理击上升Ⅰ
物理击上升Ⅲ	自身的物理攻击伤害永久强化30%	20	物理击上升Ⅱ/重量攻击
轻量攻击	命中率较高的低威力单体攻击	3	攻击
重量攻击	命中率较低的高威力单体攻击	5	轻量攻击
对空攻击	对空生种有特效的攻击	3	攻击
对非攻击	对非生种有特效的攻击	8	对空攻击
防御	仅限一次减少受到的伤害	初期自动习得	–
挑发	吸引敌人攻击自己	8	防御
不屈の肉体	受到物理攻击进入濒死状态时一定概率复活	10	挑发
铁の阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少15%	5	防御
黄金阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少30%	20	不屈の肉体/铁の阵

古鸟リオナ



魔法攻击型角色，魔法攻防的能力成长优秀，但物理攻防就比较差了。与其他篇的魔法型角色相比，**リオナ**的魔法攻击性更强，能够习得大量的全体攻击属性魔法，但只能使用到第12话，实际的培养价值不大。推荐在能力方面优先提升魔法攻防，再稍微提升物理攻防以及HP的等级，以免在战斗中被秒杀。技能方面只需要习得“**サンダ–**”和“**シャイン**”就能吃遍**カイル**篇的所有敌人了，其他全体攻击技并不建议习得，一来浪费水晶、二来以**カイル**篇登场敌人的强度，能使用的次数并不多。注意**リオナ**并没有回复系技能，食物类道具也没有被动技能的加成，所以回复效果并不好，回复的任务不要交给她。同**コナ–**一样，第12话以后**リオナ**就不会参与战斗。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
ブル–ム	魔女使用的钢枪	初期自动习得
ハイブル–ム	特别强化了魔法攻击力的钢枪	ブル–ム等级达到10级以上
バックラ–	对魔法和特殊攻击防御优秀的盾	初期自动习得
リング	着重强化魔法攻击力和魔法防御的装饰品	初期自动习得
レトルト	可制作各种易于保存的食物类道具	初期自动习得
手作り	可制作各种简单的料理类食物	レトルト等级达到5级以上

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
フレイム	对敌单体的炎属性魔法攻击	初期自动习得	–

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
魔法击上升Ⅰ	自身使用的魔法类技能效果永久强化20%	5	フレイム
魔法击上升Ⅱ	自身使用的魔法类技能效果永久强化40%	10	魔法击上升Ⅰ
魔法击上升Ⅲ	自身使用的魔法类技能效果永久强化60%	20	魔法击上升Ⅱ
ギガフレイム	对敌全体的炎属性魔法攻击	8	フレイム
アイス	对敌单体的冰属性魔法攻击	初期自动习得	–
ギガアイス	对敌全体的冰属性魔法攻击	10	アイス
サンダ–	对敌单体的雷属性魔法攻击	5	アイス
ギガサンダ–	对敌全体的雷属性魔法攻击	15	サンダ–
シャイン	对非生种别有特效的魔法单体攻击	5	初期自动习得
妖精の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化20%	5	シャイン
ギガシャイン	对非生种别有特效的魔法全体攻击	15	妖精の阵
精灵の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化40%	20	ギガシャイン

ニル・フィニアス



本作的第一女主角，典型的魔法攻击型角色，自身的魔法攻防能力非常优秀，相对的物理攻防、HP成长很低，速度和命中回避也并不出众。在ニル篇中可以优先强化自身的魔法攻防能力，技能方面则以增加我方魔法状态防御的“妖精の阵”系列优先，再将“魔法击上升”等技能学满，她的魔法攻击能力会极大幅增强。攻击技能可以优先学习单体魔法攻击“サンダ–”和“シャイン”，就足够对付ニル篇中出现的敌人了。ニル的缺点在于虽然魔法系技能几乎是100%命中的，但消耗的AP比其他物理型角色要高很多，战斗中如果只强化个半吊子的话，输出会大打折扣，鉴于她是最终话的三名成员之一，还是要多花一些精力强化。进入第18话后，ニル全力强化武器装备即可，其他全体魔法在实战中能用到的地方并不多，消耗AP太大也不值得长期设置。基础能力中物理攻防、HP以及命中回避可以强化10级左右，以免被BOSS秒杀。虽然ニル的回复魔法和食物类道具的回复量非常可观，但用作回复单位的机会并不多，建议放弃她的回复能力，让カイル专职进行回复，从而获得更多的输出机会。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
ワンド	魔法威力大幅强化的杖	初期自动习得
エバ–ワンド	大幅强化魔法威力以及增加对多种种别敌人特效的杖	ワンド 等级达到15级以上
バックラ–	对魔法和特殊攻击防御优秀的盾	初期自动习得
リング	着重强化魔法攻击力和魔法防御的装饰品	初期自动习得
レトルト	可制作各种易于保存的食物类道具	初期自动习得
おふくろ	可制作更高级别的料理	レトルト 等级达到5级以上

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
フレイム	对敌单体的炎属性魔法攻击	初期自动习得	–
魔法击上升Ⅰ	自身使用的魔法类技能效果永久强化20%	5	フレイム
魔法击上升Ⅱ	自身使用的魔法类技能效果永久强化40%	10	魔法击上升Ⅰ
魔法击上升Ⅲ	自身使用的魔法类技能效果永久强化60%	20	魔法击上升Ⅱ
魔法击上升Ⅳ	自身使用的魔法类技能效果永久强化80%	30	魔法击上升Ⅲ（进入第18话后开启）
魔法击上升Ⅴ	自身使用的魔法类技能效果永久强化100%	40	魔法击上升Ⅳ（进入第18话后开启）
アイス	对敌单体的冰属性魔法攻击	初期自动习得	–
サンダ–	对敌单体的雷属性魔法攻击	5	アイス
ギガフレイム	对敌全体的炎属性魔法攻击	8	フレイム
ギガアイス	对敌全体的冰属性魔法攻击	10	アイス
ギガサンダ–	对敌全体的雷属性魔法攻击	15	サンダ–
ヒ–ル	我方全员的HP回复	初期自动习得	–
シャイン	对非生种别有特效的魔法单体攻击	5	ヒ–ル
ギガヒ–ル	我方全员的HP大幅回复	10	シャイン
ギガシャイン	对非生种别有特效的魔法全体攻击	15	ギガヒ–ル
デウスレイ	对敌单体的高威力无属性魔法攻击	20	魔法击上升Ⅳ/ギガシャイン（进入第18话后开启）
妖精の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化20%	5	–
グラビティ	对敌全体降低命中和回避率的魔法攻击	10	妖精の阵
精灵の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化40%	20	グラビティ
バリア	制作一个让我方全员完全抵御一次攻击伤害的盾	15	精灵の阵（进入第18话后开启）
大精灵の阵	我方全员的魔法以及状态防御永久强化60%	40	バリア（进入第18话后开启）

レドニー・シフィアス



使用巨大的锤子作为武器，典型的物理攻击型角色，着重强化物理攻防能力即可，命中和回避也要稍许提升，否则命中率会极其难看，经常打不中敌人，魔法攻防能力则可完全放弃。

技能方面，增加物理攻击以及减轻全员物理伤害要优先习得，再将“对水攻击”学会就能应对ニル篇中绝大部分的水生和陆生种敌人，非生种敌人可以交给ニル解决。由于ニル篇的难度比其他两名男主角都要高，所以强化时不要太过马虎，不然很容易卡在BOSS战上。レドニ–在第16话结束后就不再登场，所能使用的时间比其他配角更短。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
ハンマ–	对陆生种有特效的锤子	初期自动习得
ジュエルハンマ–	经过特别强化的锤子	ハンマ–等级达到10级以上
タワ–シ–ルド	对物理攻击防御进行特别强化的盾，但会降低命中率	初期自动习得
ベルト	特别强化了防御力的装饰品	初期自动习得
おふくろ	可制作各种高级料理	初期自动习得

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
攻击	对敌单体的物理攻击	初期自动习得	–
物理击上升Ⅰ	自身的物理攻击伤害永久强化10%	5	攻击
物理击上升Ⅱ	自身的物理攻击伤害永久强化20%	10	物理击上升Ⅰ
物理击上升Ⅲ	自身的物理攻击伤害永久强化30%	20	物理击上升Ⅱ/重量攻击
轻量攻击	命中率较高的低威力单体攻击	3	攻击
重量攻击	命中率较低的高威力单体攻击	5	轻量攻击
乱舞攻击	对敌全体的低威力攻击	8	物理击上升Ⅱ/重量攻击
对水攻击	对水生种有特效的攻击	初期自动习得	攻击
防御	仅限一次减少受到的伤害	初期自动习得	–
反击	受到敌人的物理攻击时一定概率进行反击	5	防御
挑发	吸引敌人攻击自己	8	反击
铁の阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少15%	5	防御
黄金阵	我方全员受到的物理攻击伤害永久减少30%	20	铁の阵

メイ・ミゼレレ



使用回旋镖作为武器的远程攻击角色，命中和回避能力比较优秀，但物理攻防和魔法攻防就比较差了。鉴于ニル篇的成员配置以及メイ的技能设置，是作为回复役的不二人选。等级方面可以稍微提升一下物理攻防能力，以免在战斗中太过脆弱，主力提升命中、回避和速度，这样能在敌人行动前就抢先行动。技能方面全力强化防御类装备以及回复魔法、食物类道具等，在战斗中时常待机和回复来提高队伍的生存能力，其他攻击类技能就不需要习得了。和レドニ–一样，メイ在16话后就不会再登场。

道具树名称	效果	习得所需前置技能和条件
ブ–メラン	对水生种有特效的回旋镖	初期自动习得
バックラ–	对魔法和特殊攻击防御优秀的盾	初期自动习得
シ–ルド	对魔法和物理攻击两方面防御都很平衡的盾	バックラ–等级达到5级以上
バンド	提升命中和回避率的装饰品	初期自动习得
手作り	可制作各种简单的料理类食物	初期自动习得

指令树名称	技能效果	习得所需水晶数	习得所需前置技能和条件
攻击	对敌单体的物理攻击	初期自动习得	–
食效果上升Ⅰ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化20%	5	攻击
食效果上升Ⅱ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化40%	10	食效果上升Ⅰ
食效果上升Ⅲ	我方全员使用的食物类道具回复效果强化60%	20	食效果上升Ⅲ
足止め	攻击的同时可降低目标的命中和回避率	3	攻击
回避	必定能回避一次物理攻击的回避行动	初期自动习得	–
分身	必定能防御一次物理攻击的防御行动	5	回避
心眼	一定概率回避敌方的攻击	10	分身
野兔の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化5%	5	回避
豹の阵	我方全员的命中率和回避率永久强化10%	20	分身/野兔の阵
ヒ–ル	我方全员的HP回复	初期自动习得	–
シャイン	对非生种别有特效的魔法单体攻击	5	ヒ–ル
ギガヒ–ル	我方全员的HP大幅回复	10	シャイン
ギガシャイン	对非生种别有特效的魔法全体攻击	15	ギガヒ–ル



主线流程攻略

一弥篇

第1话 外生校



开场的大段剧情过后进入基本的教学战，玩家可以熟悉一下战斗方式，无论是否攻击敌人，第二个回合对方都会自动逃走。接下来才是正式的OP，剧情结束后依次前往各个设施触发事件，在食堂时选择的食物会影响角色的体重，根据自身所需的能力来选择吧。然后再次前往各个设施，触发剧情后结束本话。

第2话 迷宫

1 剧情后总算是进入了本作的第一个迷宫，首先介绍一下基本知识：黄色的门代表迷宫的入口，红色的×代表玩家的目的地，宝箱标志代表水晶，E代表敌人，根据E字的颜色还可以分辨出敌人的强弱，蓝色为最弱、黄色其次、红色最强，行动时尽量别去招惹红色的敌人。地图上能看到的信息一般都是不全的，迷宫的陷阱等需要玩家自行探索。本迷宫只有一层且基本都是一本道，沿途的敌人用全员攻击就能秒杀，但也要注意AP的消耗，使用太多的话会导致下一场战斗开始时陷入不利状态。进入左下角的区域、在（X:05,Y:10）会触发剧情，玩家可以用打倒敌人获得的水晶给角色提升体能、强化道具装备等级等。

2 继续探索在（X:04,Y:02）找到蓝色水晶，可以用来让角色学会新的技能。到达（X:15,Y:01）会发现第一个迷宫机关，靠近后开启它打开旁边的栅门，方便玩家直接绕回迷宫入口。继续往右上方前进，到达目的地附近会触发剧情，在（X:03,Y:18）找到特殊宝石“ジャムストーン”，开启后可以完全显示迷宫的构造，包括陷阱的位置和类型，同时我方濒死的角色也会自动复活，还能保存游戏进度以及复活迷宫中除BOSS以外的所有敌人，可用于收集水晶。找到的话一定要第一时间开启，对今后的探索有很大的帮助。最后在下方的（X:10,Y:15）遭遇BOSS，并开启SBM系统。

BOSS オロチ

战斗画面右上角的SP槽大于50就可发动SBM攻击，发动后在画面中圆形的音符进入圆圈时，按下对应的按键来逐步增加SBM攻击次数，最后会根据玩家按键的情况来决定最终伤害。本战的难度非常低，SBM按得好的话，甚至可以将BOSS一击必杀。

3 战斗胜利后会自动返回学校，依次在每个区域触发剧情，到屋顶可以再次进入之前的迷宫提升实力。如果想直接触发剧情的话，在自己的房间选择第二项休息即可。

BOSS タマモノマエ

前往屋顶会自动触发BOSS战，战前会开启SBM系统的第二种发动状态——消耗100点SP的强力必杀，持续时间以及总体威力都全面超越普通的SBM。开战后可以让一弥全力攻击，剩下两人进行回复和待机。BOSS看上去很厉害，其实攻击力并不高，保持角色的HP在一半以上就不会有太大危险。攻击两个回合后SP基本上就能累积到100了，直接发动SBM将其一击必杀。

4 胜利后在カフェテリア内触发剧情，中途的选项只会暂时影响角色的体重，不会对流程造成影响。随后进入本话的自由活动时间，玩家可以再次挑战之前攻略过的迷宫，以便我方提高实力，敌人会自动刷新。不想训练的话选择“次の话へ”就能进入下一话（后文这一步骤就不重复说明）。

第3话 既知との遭遇

① 先进入カフェテリア触发剧情，获得新的食物类道具，本作中食物类道具和武器装备一样，需要升级后消耗水晶生成，再设置到面板上通过消耗AP来使用。这里推荐升级真名的料理等级，到达3级后可以制作料理“真心おむすび”，使用一次回复全员50点HP，足够目前队伍所需的回复量了。

② 准备好后前往屋顶，进入“修罗浸街破”迷宫会开启设置面板B，让玩家得以多设置一组战斗行动指令。设置好的同时还会开启强制寄生系统，一定要尽量避免在战斗开始或持续时进入寄生状态。准备就绪后先走地图左边，在（X:19,Y:04）触发属性教学战。只要一弥的初级武器等级强化到5级后就能解放灵剑系武器，该类武器直接攻击就对非生敌人有特效，重点强化一下吧。在（X:11,Y:08）可以获得一个蓝色水晶“アルター”和黄色水晶“リバース”，用于重置角色已经习得的技能和等级。

③ 继续探索时推荐在技能方面设置好回复、冰属性攻击，装备则是以对非生、陆生有特效的武器技能为主，对这里的敌人都会起到比较好的克制作用。到达中央的（X:12,Y:10）会触发关于食物的系统教学，从这里探索下方的区域，在（X:11,Y:03）打开通往入口位置的通道，方便今后及时返回。随后继续往右边探索，在（X:08,Y:09）会出现本作的第一个迷宫陷阱，由于角色的HP会在战斗后自动回满，因此碰到陷阱后减少的是当前的AP值。绕到右上角区域在（X:19,Y:18）可以发现“ジャムストーン”，探索完毕后就去（X:11,Y:15）迎战BOSS吧。

BOSS ゴクウ

这个BOSS也就是玩家在第1话时见到的第一个敌人，能力很低，攻击力弱不说还没有异常状态攻击。由于它属于非生种，战斗前让一弥生成灵剑，多提升一下灵剑的等级后全力攻击。真名则负责回复，和臣进行待机即可，保证每回合的HP在100以上。猛攻4、5个回合就能干掉它，根本用不着发动SBM。

④ 胜利后需要玩家按原路返回。在（X:02,Y:10）会再次触发剧情，两名同伴暂时离队，而七城卯月会暂时加入队伍，他的能力非常强，技能也全是MASTER的状态，不同担心会拖后腿。往回走在入口位置发生新的战斗，对手是“谜のカミビト”，由于我方有七城卯月参战，直接用普通攻击就能打到他。胜利后离开迷宫，依旧是在各个设施内游走触发剧情。

第4话 障碍



剧情后会自动让玩家再吃一次料理，接下来到教室触发剧情，返回自己的房间准备一下就要前往迷宫“阻害空间Ⅰ”。这个空间内没有目的地，玩家一开始处于迷宫内固定的位置，地图上会直接标示出“ジャムストーン”和入口的所在地，玩家的目的是离开迷宫。这里出现的敌人和上一个迷宫类似，建议装备好对陆生种和非生种特效的武器以及冰属性技能。探索到地图下方时要小心这里有很多红色的敌人，强度比较高，与它们战斗时需当心强行寄生状态，推荐等消灭到一个敌人时全员待机回复AP值，被强制寄生后立刻消灭对手，这样可以在不损失SP的情况下较为安全地将寄生值降低到0。一路绕到入口位置后不要急着脱出，继续往前探索很快就能在（X:07,Y:11）找到“ジャムストーン”，到达入口则会触发BOSS战。

BOSS コウリュウ

BOSS的HP相比之前遇到的要高出不少，攻击倒并不强力，且属于非生种。让一弥全力攻击，真名可以根据我方全员的

HP程度进行回复，和臣待机即可。保持自身的HP在一半以上就不会有任何危险。将BOSS的HP削减到60%左右可以选择发动SBM，如果SP不够的话推荐优先消除我方的寄生值，不然在无法发动SBM的情况下一但被寄生就会面临全灭的危险。整场战斗只要减少一次寄生值或发动一次SBM就能搞定，结束后前往教室和因子同调室触发剧情。

第5话 内生区

1 选择进入下一话后马上就会触发剧情，迷宫“侵街急区 南”首次出现了多层的概念。往北面探索，这个区域的特点在于尖刺地形极多，有些房间内几乎全是尖刺，一旦踩上去AP会不断减少，除非是回收水晶的必要通道，否则最好统统绕过。到达迷宫中央位置的（X:10,Y:17）会有一段道路全是刺地形，可以从右边的通道绕过去。通过这个区域后在上方的房间别忘记打开（X:05,Y:02）的机关，方便快速通行。接下来往北面探索，在中段位置可以回收右边的水晶，但（X:14,Y:13）的通道暂时无法打开。最北面区域的红色敌人能力很强，而且是空生种，遇上的话让真名装备对空生种特效的武器会轻松一些。从（X:16,Y:09）的下方绕到中段部分的右边，在（X:17,Y:12）附近打倒一个红色敌人可以开启旁边通道的开关。最后从中央左边的房间（X:08,Y:17）进入上层。

2 上层的区域不是很大，一路直下很快就能在（X:10,Y:05）找到“ジャムストーン”。在本层依次调查（X:08,Y:17）、（X:05,Y:03）、（X:04,Y:17）后，返回下层入口位置就能看到本迷宫的BOSS。

BOSS フウライ

与BOSS战斗前需要先进行两场杂兵连战，第一场杂兵的弱点都是冰属性，第二场杂兵是陆生种，推荐用对陆生种特效的武器或雷属性魔法攻击。每胜利一次都会回复一定的AP值，如果在寄生状态很高的情况下与BOSS直接战斗就比较危险了。真名的食物类强化技能达到最高的话会轻松不少，在HP减少到一半以下时连续用两次食物类道具马上就能回满。将BOSS的HP削减到50%以下后，就直接发动SBM击破它吧！

3 返回学校后先前往屋顶触发剧情，接下来会与两名“谜のカミビト”战斗，其实其中一人就是本作的二号男主角。本战虽然只有一弥出战，但无论玩家使用什么攻击，两人受到一定伤害后就会自动撤退。

第6话 神の杖



1 先前往教室、再进入屋顶，就会自动来到本话的迷宫“阻害空间Ⅱ”。玩家一开始出现在地图左下角位置，目的依旧是脱离迷宫。本迷宫的构造和之前的“阻害空间Ⅰ”类似，基本也是一条路走到底，部分看得见道路的区域实际上是走不过去的，多观察地图就能看出来。另外敌人的强度有明显提升，队员能力不够的话最好多强化一下实力。正确的道路为从左边的通道绕到右上角位置（X:08,Y:17），“ジャムストーン”则位于（X:14,Y:18）。靠近入口前记得先做好准备，将寄生值降低到0，因为到达入口马上就会进行BOSS战。

BOSS アシュラ

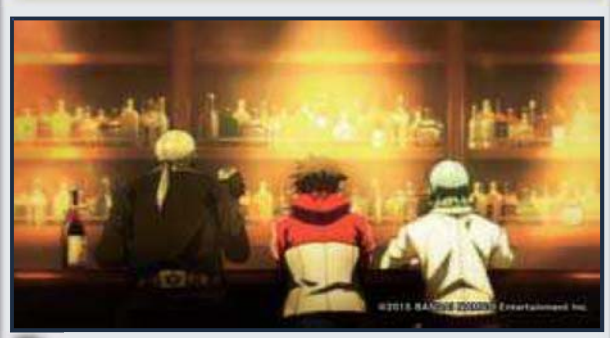
体型非常巨大的BOSS，它的攻击力和HP相比其他BOSS要高出不少，武器方面推荐对非生特效的最好，此外一弥的冰属性物理攻击对BOSS的伤害也非常可观。让一弥全力使用冰属性攻击，真名和臣伺机回复和待机。BOSS的行动速度非常快，而且单体攻击伤害在100以上，我方必须在

HP低于一半以前进行回复。来不及的话可以给一弥装一个挑拨技，当同伴比较危险时用挑拨来吸引BOSS的火力，特别要注意保护真名。SBM要慎用，鉴于BOSS的高强度，想在强制寄生前解决它几乎是不可能的，最好的方法就是保留至少50以上的SP，等寄生强制发生时马上发动SBM，这样就能立刻解除队伍的寄生状态。一次普通的SBM最多能削减对方25%左右的HP，效果并不显著。

2 本话结束后一弥篇完结，进入自由活动时间内将无法进行训练出击，只能直接保存并进入下一话。

カイル篇

第7话 圣なる严



1 操作角色更换为**カイル**一队，人物的等级和技能、装备道具都是无法继承一弥篇的，等于从零开始。出门前往作战室触发剧情，再选择ヘリポ–ト就能进入迷宫“死食城 左塔”，难度相对较低，迷宫也比较小。先往北面探索，触发了兔子事件后一直向北，在没有道路的（X:04,Y:13）处按○键探索可以发现隐藏的门，进入后会有一场强制战斗，用对陆生种特效的武器就能轻松干掉它们。接下来的道路中也会出现死路的情况，靠近有隐藏门的位置时角色会用语音提示玩家，游戏音量记得打开哦。一路绕到正下方的房间（X:09,Y:02）打开机关，就能快速在迷宫入口之间移动，最后从最中央的（X:10,Y:09）进入二层。

2 二层的构造和一层类似，在（X:12,Y:13）右边对着墙壁调查后继续前进，右下角（X:17,Y:02）的水晶附近有很多尖刺地形，想回收的话一定要计算好自己的AP值。在左上角的房间（X:04,Y:15）找到三层的入口，但不要急着进入，继续探索右边，开启（X:07,Y:14）的机关后便于在一、三层之间来回。

3 进入三层后先往右边的死路探索，能在尽头回收大量的水晶。到达（X:13,Y:03）时NPC会提示玩家，转向调查通道旁边的墙壁发现上方的房间，进入可找到“ジャムスト–ン”。准备一番进入中央的房间，调查墙壁后展开BOSS战。

BOSS ワンダ-

BOSS基本没什么太强的攻击手段，开战前着重强化一下**カイル**的能力，然后以两人攻击、一人待机的方式猛攻。如果HP削减到50%以下使用一次回复道具或魔法就能补上来，一般猛攻4～5个回合就可以直接干掉它。胜利后返回基地，进入因子同调室触发剧情。

第8话 接触

剧情结束后先回到自己的房间，随后前往ヘリポ–ト突入“阻害空间Ⅲ”。玩家一开始位于地图的左上角，而入口则在右下角。初始区域周围的敌人比较密集，强度倒并不高，可以趁机多提升一下能力。从中央位置进入右边区域后会遇到大量尖刺地形，全力避开即可。在中央（X:14,Y:10）位置可找到“ジャムスト–ン”，强化一下我方全员的能力，特别是全体回复道具的强化技能，随后前往（X:18,Y:03）位置的入口就要与本迷宫的BOSS交手。

BOSS ロキ

这次的BOSS是北欧神话中非常著名的邪神**ロキ**，在本作中变成了两个头的巨大狼人。我方主力可以全力攻击，留下一名成员负责待机来逐步回复AP值。由于全体回复的道具在**カイル**身上，可以让他伺机进行攻击和回复。强化了回复道具的情况下，连续吃两次食物就能将HP全部回满，

将我方的HP保持在100以上就不会有太大危险，当BOSS的HP削减到60%左右时直接释放SBM将其解决。胜利后前往作战室触发剧情。

第9话 真实



①剧情后依旧是先前往作战室，然后进入ヘリポ－ト挑战本话的迷宫“死食城 右塔”。右塔和左塔的构造类似，也同样分成三层，开始探索前记得更换一下对非生种特效的武器或技能，本迷宫会有大量的非生种敌人出现。一层的构造比较简单，从中央位置进入右上角的区域，（X:16,Y:18）会出现传送点，进入后被传送到左上角（X:02,Y:18），再进入右下角的传送点（X:03,Y:14），到达最上方的房间就可以在（X:09,Y:18）看到二层的入口，进入二层前推荐先去左边房间左下角的传送点（X:01,Y:14），这样能打开入口附近的大门，途中的几个水晶也需要利用传送点才能获得，但地图最中央的水晶暂时无法传送过去拿取。

②二层同样需要利用传送点前进，进入（X:08,Y:13）的传送点后会被转移到左边的房间，这里敌人很多，先靠近中央“？”号的位置，得知本房间正确的传送点在东南方。先走左边的传送点（X:02,Y:10），被传送到右边后，通过上方的传送点（X:13,Y:13）到达下方的房间，便能开启机关打开二、三层之间通道的大门。随后往地图下方走在（X:09,Y:02）能找到三层的入口。

③三层的范围比较大，敌人数量也非常多。先往右下角走，可以找到（X:12,Y:03）的隐藏门并回收水晶，左下角的水晶需要进入传送点（X:05,Y:05）才能回收，右上角的水晶则要在右上角（X:13,Y:10）找到隐藏门，再进入传送点（X:11,Y:11）才能得到。最后在右上角的房间（X:14,Y:14）启动“ジャムスト－ン”探明地图，准备前往目标位置（X:09,Y:17）与BOSS开战。

BOSS ゴ-レム

石巨人的攻击、防御以及HP都中规中矩，但由于它是非生种，一切除非生种特效外的攻击均对其无效。推荐给两名主攻成员装备对非生种特效的技能或者武器，再让另一名成员全力待机和回复来控制AP的消耗。保持我方的HP在120以上才相对安全。另外我方成员有时会被BOSS的攻击打入异常状态、停止行动一回合，最好能给至少两名成员配备全体回复的道具以免意外。当BOSS的HP削减到40%左右即可发动SBM秒杀它。胜利后回到基地，先进入作战室触发剧情，再前往闭锁医疗室。

第10话 奇袭

剧情后返回自己的房间，再进入ヘリポ－ト直接被传送到“阻害空间Ⅳ”。迷宫的大小和之前的阻害空间类似，但敌人都是上一个迷宫曾经出现过的，准备好对非生、对空生以及对陆生的特效武器或技能即可横扫。一路往右下角走到头，再转向北很快就能找到（X:19,Y:18）的出口，本迷宫的“ジャムスト－ン”位于（X:18,Y:16）。最后给所有成员装备对空生种特效的武器或技能，从出口处离开触发BOSS战。

BOSS ペンドラゴン

BOSS的弱点是属性攻击和对空生特效攻击，我方至少要有两名成员有对空攻击的武器或技能，推荐用カイル的武器，强化后不但攻击力优秀而且消耗AP非常低，其他同伴有多余的AP就使用对空攻击，AP较少的话就进行回复和待机。BOSS的血量降至70%以下会使用全体攻击和异常状态攻击，全体攻击伤害在100左右。当BOSS的HP下降到60%左右、或我方的寄生值100%时建议释放SBM，能削减对方40%左

右的HP，最后的20%肯定能在下一次强制寄生发动前将其干掉。胜利后进入作战室触发剧情。

第11话 决意



1 剧情中可以免费吃一次料理，接下来直接进入ヘリポ–ト来到“死食城 主塔”，主塔的结构和左/右塔类似，但实际共有五层。先往第一层右边的房间移动，触发4处机关（X:13,Y:07）、（X:15,Y:08）、（X:16,Y:06）、（X:14,Y:05）后可以听到开门声，在本房间下方的（X:14,Y:03）还可以发现隐藏门。继续往左边探索（X:07,Y:03）会出现单向通道陷阱，一旦进入后就无法回头了。在（X:05,Y:08）调查墙壁找到隐藏门。到左上角的房间依次调查（X:02,Y:13）、（X:05,Y:15）、（X:07,Y:12）、（X:04,Y:10），房间右上角的小门就会开启。最后绕到中央的房间内，先将左下角（X:08,Y:10）的机关打开方便以后通行，再从（X:11,Y:12）的楼梯前往二层。

2 进入二层后往左边大门惟一可通行的区域前进，在（X:05,Y:13）会触发剧情并得到情报。这个区域需要利用传送点来逐步推进，正确的道路是顺着有烛台的传送点依次进入，当左右两边都有烛台的时候，进入中间的传送点，成功后会进入中央下方的房间，中途别忘记打开（X:11,Y:09）的开关。

3 进入第三层后发现该层和第四层是连在一起的，需要不断地在三、四层之间游走才能通过。两层都是由数个小房间组成，逐个房间探索，在房间内走不通的就直接换上一层或下一层继续前进，一路绕到三层右边中央的房间，在（X:08,Y:10）可以找到机关，开启后再从（X:11,Y:12）的楼梯进入四层，最后通过中央（X:08,Y:08）的楼梯直接到达五层。

4 五层需要将几个指定的敌人打倒才能见到BOSS。先进入右上角的传送点，传送到左边的通道后在（X:03,Y:08）触发剧情，再继续走就会在该房间内被不停地传送，目标是左上角的出口。接下来的房间走（X:03,Y:14）下方的通道，调查中央的石板会触发一场黄色杂兵战，虽然AP消耗不大但敌人的HP异常的多，多用对非生攻击。成功后返回走上方的通道，一路走到右上角的房间，三道大门选择中央（X:13,Y:16）的走，这个区域是非常典型的单向通道。接下来的目标是到达最右边（X:18,Y:15）消灭红色敌人，成功后继续前进会被传送到最初的房间。这次从左上角的传送点开始探索，左下角又是一个单向通道区，在通道尽头（X:05,Y:02）处接触并歼灭红色敌人。成功后再次返回，这次走右下角的传送点，在下方的房间内分别调查（X:09,Y:06）、（X:08,Y:03）墙壁会出现隐藏门。这个区域几乎所有墙壁都会出现门，但绝大部分是尖刺地形陷阱，只有在对面有敌人的位置调查墙壁出现的门才是正确的道路。目标的红色敌人位于（X:12,Y:06），但必须从右下角黄色敌人的位置绕过去才能到达，将其打倒后抑制解除，原路返回就能进入右边原先被关闭的区域。先走上方的传送点找到本层最左下角的“ジャムスト–ン”，启动后返回与BOSS开战。



BOSS デスカイト

相比本次迷宫的高难度，BOSS的强度反倒低得多，本体是空生种，我方主攻成员装备对空生特效的武器或技能即可。依旧是两人猛轰一人待机，保持HP在120以上就不会有危险。カイル的武器如果强化到高级阶段的话对BOSS的伤害非常可观，将BOSS的HP削减到30%左右直接发动SBM吧，一招就能解决它！

5 胜利后先前往作战室，剧情过后リオナ脱离队伍，此时再次返回“死食城主塔”直接上四层触发剧情，最后接触（X:09,Y:10）的紫色“？”号触发事件。

第12话 神の他には



1 剧情后直接进入ヘリポ–ト就能选择出击，“阻害空间V”迷宫的特点是敌人数量多且大部分是红色的，能力不够最好不要轻易去碰。先向下方移动，绕开敌人到达最下方后往右边推进，再从右下方往北面走，很快就能在（X:11,Y:16）找到“ジヤムストーン”。启动后先准备一下，给我方至少两名成员装备全体回复道具以及对非生特效的技能或武器，到迷宫的入口处展开BOSS战。

BOSS ブラムス

カイル篇的最终BOSS，HP和攻击力都得到了极大幅度的强化。由于是非生种，我方需要全力使用对非生特效的技能，否则伤害会直接降低到1点。由于连续使用技能会让AP消耗变大，因此部分回合甚至需要两人待机来回复AP。SBM一旦满了不要马上用，等我方强制寄生时再释放，且发动时切记使用对非生攻击，否则SBM只会造成一串1的伤害。当BOSS的HP削减到一半以下时，还会使用单体高威力的技能，我方成员的HP最好时刻保持在200以上，以免被一回合秒杀。

2 战斗胜利后会触发大量剧情，最后操作角色再次切换为一弥和卯月两人，对手是IV型ギガント，属于杂兵级别。解决它后马上进入本话的自由活动时间，同一弥篇一样，只能直接进入下一话。

ニル篇

第13话 三姐妹



1 视角转到三名主人公中的最后一人——ニル的专属篇章，先前往指挥所，再返回自己的房间，最后进入ヘリポ–ト，触发剧情后再次进入就能选择本话的迷宫“无限古礁 凪”了。难度虽然不高，但迷宫的范围比较大，敌人大多是水生种，我方ニル和メイ的武器正好都对水生种有特效，战斗中两人全力攻击即可，剩下的レドニ–负责待机回复AP。往北面探索的过程中在（X:05,Y:17）会遭遇随机转向的陷阱，看到景色突然变了马上确认地图上自己的位置吧，这块区域有不少这样的陷阱出现。

2 继续探索最北面的部分，这里会有大量的隐藏通道，靠近时注意角色的语音提示。将这块区域探索完毕后，在下方尽头的（X:11,Y:00）调查发现隐藏道路，继续往下探索，随后的区域也有大量的转向陷阱。到（X:13,Y:13）位置触发剧情并得到“498”三个数字，继续往下走会到达一片有大量数字石板的地方，按照刚

才提示的数字依次调查（X:14,Y:07）、（X:18,Y:05）、（X:16,Y:05）三个位置的石板（即数字498）能打开东侧的大门。依次调查数字162和737则能分别打开西侧和南侧的门，一个可以回收水晶，另一个则是打开出与入口之间的大门（X:10,Y:04）。接触右下角区域的“？”号会遇到一名敌人，与其对话后选择第二项挑战、并选择“23”可以得到3个“ブリ–ド”作为奖励。继续往北面探索，在（X:10,Y:17）能发现“ジャムスト–ン”，准备好后进入右边的房间与BOSS战斗。

BOSS サ-ペント

ニル篇的首个BOSS也相比其他篇要难上很多，开战前记得让ニル觉醒雷属性魔法，无论我方的角色的HP是否全满，回复单位每回合都要进行回复，必须保证HP在100以上，否则很容易被BOSS的集中攻击一击秒杀。SBM槽达到50后直接发动，使用雷属性魔法猛轰可以直接将其干掉。胜利后前往指挥所，中途还能免费吃一次料理。

第14话 毎日の务め



先进入指挥所，触发事件后在ヘリポ–ト选择出发就会被强制转移到“阻害空间Ⅵ”。相比其他篇章，本次的阻害空间难度较大。一开始玩家会位于左下角，从下方往右边逐步推进，路上红色的敌人尽量在AP比较多时再接触，ニル的魔法虽然有特效但AP消耗也是极高的。这里的敌人多以水生种、非生种和陆生种为主，要多准备这三种种别的特效武器和技能。前往上方的通道时会有几场强制战斗，不过难度都不高，最后在（X:14,Y:15）发现“ジャムスト–ン”，启动它再让ニル习得对非生的魔法“シャイン”，设置好后就可以前往入口位置找BOSS交战了。

BOSS テスカリア

大型BOSS属于非生种，攻击力很一般但HP非常高。ニル全力使用“シャイン”魔法攻击，其他两人负责待机和回复，保持HP在100以上。普通的SBM配合“シャイン”能削减BOSS一半左右的HP，复原后继续先前的战术套路即可。胜利后回到基地再前往指挥所。

第15话 新型

① 选择ヘリポ–ト进入迷宫“无限古礁 祸”，这里比“无限古礁 凪”要大不少，相对可回收的水晶也非常多。先往右边逐步探索，在（X:09,Y:01）位置调查墙壁就能回收水晶。接着往左上角走，这里会首次出现移动带陷阱，一旦踏上去会被强制移动到对岸，不能逆向移动。左边的一大块区域都是这种“移动带+转向陷阱”，移动时多注意地图。成功到达最北面的区域后往右边探索，（X:08,Y:14）的大门暂时无法打开，往右边探索到小房间内启动（X:18,Y:13）的机关后，旁边房间的大门就会开启，该房间上方的水晶需要在





（X:12,Y:15）位置调查墙壁才能回收。

2 从（X:15,Y:11）的移动带陷阱一路移动到地图右下方，这里的道路基本都是一走到底了，在（X:13,Y:04）调查墙壁还能回收水晶。从最右边（X:18,Y:08）的移动带陷阱移动到上方，这一块区域也是“移动带+转向陷阱”的组合，正确的移动带位置在（X:07,Y:03），能够将玩家送到（X:07,Y:07）。从这里往右上角移动，到达（X:17,Y:12）后触发一场强制杂兵战，胜利后继续探索，在（X:13,Y:14）得到提示需要通过三个试练。先进入有红色敌人的通道（X:15,Y:15）将其打倒，被传送到上方的房间后开启机关，这样下方房间的大门就会开启。

3 继续进行试炼，接下来的区域被划分为4个小房间，每个房间都有一个机关，正确的顺序是：（X:10,Y:16）、（X:09,Y:15）、（X:10,Y:15）、（X:09,Y:16），成功后左下角（X:07,Y:12）的大门开启。最后的试炼初始位置为（X:01,Y:14），结束位置为（X:06,Y:14），期间必须选择最短的路线走完，正确的走法是踩着区域内的两个刺地形陷阱通过，成功后就不会被传送到初始位置。开启最后的机关从这里就能进入正中央BOSS所在地，同时别忘记启动（X:04,Y:05）的“ジャムストーン”。

BOSS クラ-ケン

相比迷宫的难度，这个BOSS的强度简直不合格。战斗前全力强化ニル的魔法攻击力和武器，准备好雷属性魔法“サンダー”，进入战斗后猛轰即可。其他两人负责待机和回复，很快就能打倒它。武器等级和ニル的魔法能力够高的话，甚至一个普通SBM就能将其一击必杀。

4 胜利后自动返回基地，有一次免费吃料理的机会。剧情后再进入因子同调室，选择出击后ニル会一人出击，出现的新型ギガント只需要猛攻即可，它受到一定伤害后会自动逃走。

第16话 计划

剧情后直接选择ヘリポート，触发地震并再次进入就可以选择出击了。惯例中途会被强制传送到“阻害空间Ⅶ”，迷宫的范围要比之前的阻害空间小很多。初期的道路都是一走到底、没有岔道的，出现尖刺地形时往中央的道路走，避开尖刺从下方绕到右方（X:16,Y:08）的房间内。启动“ジャムストーン”后准备一下，给角色提升或习得对水生特效的武器和技能，就可以前往入口展开BOSS战了。

BOSS リリス

水生种别的巨型BOSS，推荐以レドニー的对水攻击和ニル的雷属性魔法“サンダー”为主要输出手段。有时候我方会被BOSS打成一回合无法行动的异常状态，注意让HP保持在150以上就危险性不大。BOSS的HP量明显比之前的敌人要高出一个级别，SBM要留到强制寄生时再释放，一个普通的SBM大约能干掉它30%左右的HP。胜利后连续进入两次指挥所，触发剧情再进入ヘリポート选择出击。

第17话 月なる女神

1 先进入指挥所，再返回自己的房间，剧情后选择ヘリポート来到“无限古礁岚”。玩家的队伍会正式由三主角一弥、カイル和ニル组成，三人都会继承之前的强化状态，但迷宫的难度也会随之上升。本迷宫分为上下两层，玩家需要不断切换、交替探索。先从下层左下角的（X:06,Y:05）来到上层，从旁边的房间（X:09,Y:05）再次绕到下层，继续往左探索，从（X:12,Y:14）回到上层。从上层出



来后必须往下方探索，找到惟一一个传送点（X:17,Y:01），进入后被传送到中央位置，并从该区域附近的（X:08,Y:15）再次前往下层。

2 这里是一块循环区域，需要借助楼梯在上下层之间切换。先找到上层的楼梯（X:06,Y:12）进入下层最大的房间，这里有数个楼梯，正确的是（X:09,Y:08），进入后会被移动带送到下层旁边的区域，顺着这条道路走到底从（X:17,Y:07）上楼梯，可以到达上层右下角的新区域（另一边连续调查墙壁能回收水晶）。从这里往北面探索，穿过楼梯继续探索下层最右边的区域，这里正确的楼梯是（X:12,Y:16）。再次回到上层绕一段路继续往北，进入前方的传送点（X:17,Y:17），这次会被传送到上层最北面区域的（X:06,Y:18）。

3 从北面出来后先往左探索，开启这里的机关能打开上层北面中央区域（X:19,Y:13）处的大门。继续往下方走，之后被一条漩涡卷到下层右上角区域的（X:11,Y:08）。往下方的道路探索，调查墙壁（X:11,Y:04）可以开启右边的隐藏道路，进入上层能回收水晶。回收完毕按原路返回，进入左边的移动带（X:10,Y:09），这块区域需要玩家从正确的位置下水，然后才会被水流冲到中央楼梯的位置，一旦错误的话需要连续踩3块尖刺地形才能返回。先走左下角，在角落（X:08,Y:11）处得到提示，接下来顺着道路走10步在（X:10,Y:19）处下水，就能进入（X:11,Y:16）的楼梯前往上层。顺着道路回下层中央区域探索，正确下水的位置在最上方（X:03,Y:01），进入后就会被水流冲到上层中央区域。

4 先顺着道路走打开（X:18,Y:03）的机关，就可以在入口位置之间快速通行了。接下来进入上方的传送点（X:17,Y:07），转移到中央位置（X:10,Y:17）后先绕着该区域走一圈，在地图右边中央的房间找到本迷宫的“ジャムストーン”，启动它后先把周围的水晶都回收一下，从上方传送到中央位置开始BOSS战。

BOSS メタトロン

典型的外强中干，本战虽然只有一弥和**カイル**参战，但两人就足够暴打它了。战前给两人装备全体回复的道具以及对非生种特效的技能或武器，一人待机一人攻击即可。将HP削减到一半后它会使用强力攻击，此时可以直接释放SBM使用连续对非生技能直接解决它。SP槽不足的话注意保持HP在200以上，与其继续打持久战。

5 将BOSS击倒后会被直接传送到“阻害空间Ⅷ”，迷宫的特点也就不再多说了。由于我方目前只有一弥和**カイル**，红色的敌人能躲开就尽量别去碰。这里的敌人以水生和陆生为主，一弥的武器自带这两种特效，可以让他做主攻手。从左下角开始探索，一路从左边绕到右边，“ジャムストーン”需要在（X:17,Y:11）位置往左边直线移动才能到达，稍微移动错误就有可能进入单向通道陷阱，导致从头再来。入口位置也是一样，必须从（X:17,Y:11）进入后往北移动，最后从（X:11,Y:15）进入。一旦到达入口位置，原路就会因为单向通道而封闭，想要返回必须从北面重新绕过来，移动的时候一定要想好。给两人装备好对非生特效的武器或技能，就可以挑战BOSS了。

BOSS ウロボロス

战斗开始前**ニル**会再次参战，本次的BOSS是非生种，推荐让**ニル**用对非生魔法“シャイン”，虽然消耗AP很高，但是伤害也特别可观。另外两人全力待机并保持HP在200以上，**カイル**的全体回复道具在被动技能点满了的情况下连续使用4次就可以将HP从最低补到全满状态。与BOSS

慢慢磨，等我方被强制寄生后让ニル发动SBM然后全力使用“シャイン”攻击，即使是普通的SBM也能削减40%左右的HP。当BOSS的HP降到50%以下时要特别注意，它的攻击次数和伤害都会大幅上升，我方几乎每个回合都要腾出手来进行回复，一定要保证成员的安全。胜利后自动触发大段剧情并进入自由时间。

レイギガント篇

第18话 真实の敌



① 流程正式进入最终篇，此后队伍都由三名主角担当。先进入舰桥，再进入居住区，最后进入格纳库依次触发剧情。剧情后再次进入舰桥，在格纳库内选择“巨神殿 下层”进入本话的迷宫。之后会自动触发剧情，三名主角的体能树、道具树等级（食物等级除外）开放最大99级上限，指令技能树会追加更强力的新技能。同时寄生状态不会强制出现，改为可由玩家主动发动（按L键）。另外本话开始敌人的强度会大幅增加，我方强化角色能力时一定要注意倾向，能力不够的建议先锻炼一下再来。

② “巨神殿”一共分为5层，在第一层先往左边的房间开始探索。敌人数量较多，大多是非生和陆生种，应准备好对应的攻击手段。从上方一路绕到地图右下角，途中将所有的黄色敌人全灭后本层的就会BOSS出现，前往左边区域的（X:04,Y:11），进入中央BOSS所在地。

BOSS ヘビガミ

之前的篇章已经打过的BOSS，这次实力会提升，但依旧不够看。一弥主用物理攻击，ニル使用雷属性魔法“サンダー”，カイル负责回复和待机，BOSS偶尔会用毒属性攻击，中毒的话每回合会损失10%左右的HP，保持HP在一半以上便不会有太大危险，或者直接一个普通SBM就能送它回老家。胜利后返回之前提示的位置，旁边的大门会自动开启，从里面的楼梯进入第二层。

③ 第二层一开始的位置就能看到下一层的楼梯，但暂时无法进入，调查左边的“？”号得知情报，累积消灭8名敌人即可让本层的BOSS出现。由于只要求数量，对敌人的颜色没有要求，尽量消灭黄色和蓝色的敌人吧。成功后上方的房间（X:12,Y:14）就会有BOSS现身。

BOSS ルイス

同样也是之前打过的BOSS的强化版，虽然名字不同但攻击方式还是一样的。依旧由一弥和ニル主攻，カイル负责回复和待机。BOSS前期会使用全体攻击，但伤害不高，后期的攻击频率会增加，注意保持HP在一半以上。SP槽高于50时推荐让一弥发动SBM并使用雷属性攻击，一次就能打倒它。胜利后返回楼梯的位置，通过之前无法打开的大门进入下一层。

④ 第三层和上一层不再是非常复杂的通道层，而是一个由各种移动带陷阱和转向陷阱组成的大房间，敌人数量非常多，读取“？”标志可以得知本层的BOSS需要打倒指定位置的敌人才会出现，正确的位置是右上角（X:15,Y:17）的红色敌人。本层的敌人多以水生、陆生和非生为主，记得切换对应的武器和技能。最后在左上角区域的（X:02,Y:17）挑战BOSS。

BOSS ラミア

相比较之前两层的BOSS，此战的难度大幅提高。前期BOSS会使用强力的单体攻击，我方角色的HP最好时刻保持在200以上，否则很可能出意外。当BOSS的HP

下降到50%左右时，还会增加全体攻击。此时我方必须有角色每回合都进行回复，HP保持在75%左右才能保证安全。BOSS的弱点是对水攻击，可以让一弥和カイル主攻，ニル负责回复和待机。SP全满的时候用SBM对水攻击猛攻，两次就能干掉它。胜利后返回之前的楼梯位置，从旁边的房间进入下一层。

5 第四层的敌人位置是无法显示出来的，探索难度比之前三层都大，而让BOSS出现的条件为打倒所有红色敌人。先往下方探索，在尽头（X:09,Y:02）位置调查可以发现隐藏门，进入后左右两边的尽头也有隐藏门，分别位于（X:08,Y:01）、（X:10,Y:01）。接下来往地图左边走，途中在（X:01,Y:07）NPC会提示玩家，调查右边的墙壁就能进入上方和下方的区域，下方的区域没有敌人，上方会有大量的黄色敌人，多以陆生和空生为主。将这块区域探索完毕后，如果按原路返回的话，会进入无限回廊，无论怎么走都走不到头。正确的通路其实是在原路返回前，在上方有黄色敌人区域左边的通道，走到头后从左边的门（X:02,Y:11）出去，这样继续往前走才能看到地图上一直往北面探索的痕迹。在尽头依旧是调查（X:01,Y:15）墙壁开启最左上角的区域，完成探索后在中央位置会得到提示，调查（X:12,Y:18）墙壁开启右上角的区域。这个区域由9个小房间组成，在右边中央的房间上方有隐藏门（X:10,Y:15），一路绕到最里面的房间可以发现一个红色敌人,将其打倒后返回最初的位置，探索左下角的区域。这里比较简单，一共有6个2×2的小房间，注意有3个房间是没有门的，需要调查才会出现，最关键的是左上角的房间，站在下方调查（X:11,Y:07）墙壁就能发现门，里面是本层第二个红色敌人，将其打倒后BOSS才会出现，位置在右边中央房间的（X:06,Y:04）。

BOSS コウシコウ

BOSS在战斗前期基本没什么威胁，

当其HP下降到一半后，各种单体和全体强力攻击就来了，我方每个回合都必须将HP回到满状态，否则下一回合被其先制行动很容易有队员死亡。BOSS是空生种，可以让カイル主攻，一弥和ニル负责辅助以及回复待机，ニル的全体小回复魔法“ヒール”的回复量很高，连用3～4次就能保证每回合HP都回满。BOSS偶尔会让我方单体一回合无法行动，建议该回合全员都全力回复或待机以保证安全。SBM同样推荐让カイル发动，以100点SP发动一次可以削减40%左右的HP。胜利后通往下一层房间的机关解除，突入最后的第五层。

6 第五层相比前几层算是最简单的了，几乎没有任何陷阱和机关。开始后往右上角探索马上就能在（X:14,Y:17）找到“ジャムストーン”。探清本层的情况后直接按照地图走吧，一边回收水晶一边消灭敌人，将该层的8名敌人全灭后，BOSS会出现在最上方的房间（X:11,Y:07）。

BOSS スルト

物理攻击非常强力的BOSS，开战后我方的回复成员就要随时待命，由于对方的行动速度很快，必须保持队员的HP不低于一半，否则我方速度不够快的话很容易下一回合被秒。BOSS属于非生种，用ニル的对非生魔法“シャイン”主攻，一弥和カイル负责回复和待机。当其HP下降到一半以下后攻击会变得更高，一回合削减我方单体70%以上的HP很常见，此时回复单位每回合都要进行回复，尽量保持全员满HP的状态。全满状态的SBM配合“シャイン”攻击，能够削减掉BOSS剩余的一半体力。

7 胜利后离开迷宫前记得保存记录，回到アルテミス后先准备一下，进入舰桥后触发剧情，再返回格纳库就会触发BOSS三连战。

BOSS シンリュウ、ルシファー、ゼウス

由于是连续作战，一定要注意回复并

保证不死人，否则进入下一场战斗时会处于极度不利的状态。3个BOSS都是非生种，战前全力强化一弥的对非生武器，这样能以超低的AP消耗进行持续输出，其他两人负责回复和待机。无论是哪个BOSS，请时刻保证我方的HP在80%以上，不然很容易出意外。部分BOSS有时会集中一人攻击，而且行动速度不固定，特别是最后的ゼウス，还会使用直接将我方单体HP降低到1的技能。SBM状态尽量在SP50的情况下发动，能造成更多的伤害。

最终话 レイギガント

①先前往格纳库、免费吃一次料理后到舰桥触发剧情，再次进入格纳库就可以前往最终的迷宫“巨神殿 上层”了。先进入第六层，这里和之前的第四层一样，不过会分为表、里两块区域，玩家的目的是打开本层的4个机关。先往地图上方探索，在最北面可以找到传送点（X:17,Y:16），进入后会被传送到第六层的里区域，坐标同样是（X:17,Y:16）。一路往下方探索，在最下方没有道路的地方往左边走，能发现第一个机关（X:13,Y:06）。继续前进，出现岔道后去上方的区域，在尽头处调查墙壁（X:10,Y:10）发现隐藏门，可以回收一个水晶并启动第二个机关（X:10,Y:14）。接着探索下方的区域，到达最下方的房间后往右边走，到尽头调查墙壁（X:16,Y:02）能发现隐藏门并回收一个水晶。转头走左边，在尽头的房间可以发现传送点（X:04,Y:02），进入后被传送到表层的左下角（X:04,Y:02）。往地图右边走，马上就能回收背后的水晶，随后返回走左边的道路，一路探索到尽头可以发现第三个传送点（X:06,Y:05）。传送



回里层后走到头，当前方和后方都出现大门时先走下方的门，马上就能找到第三个机关（X:02,Y:02）。开启后回头走上方的道路，在上方的房间会发现很多转移点，需要在表层和里层间互相传送，最终目的是启动里层的第四个机关（X:03,Y:07）。将4个机关都启动后原路返回表层，注意如果玩家一开始不调查表层（X:16,Y:03）的提示，是不会在启动4个机关后出现BOSS提示的，而BOSS就位于（X:10,Y:14）。

BOSS フレイア-

BOSS的行动速度非常快，擅长使用各种魔法攻击和回复魔法，对付它推荐用ニル的雷属性魔法“サンダ-”，其他两人则负责待机和回复，保持全员的HP在一半以上。BOSS几乎会在每个回合开始的时候就抢先行动，注意AP不要积累太多，不然有可能先被攻击导致AP回复溢出，白白浪费。将其HP削减到一半以下时，让ニル连续发动两次普通的SBM并用“サンダ-”猛轰，肯定能一回合内解决它。胜利后返回入口位置，从右边的房间进入第七层。

②进入第七层后在（X:17,Y:01）会得到提示，必须按照▽、一、□的顺序开启三个机关才能接近BOSS，这三个符号其实是地图上红色敌人排列的图形。按照①右下红色敌人位置的机关、②右上红色敌人位置的机关、③左上角红色敌人位置的机关的顺序，就能开启BOSS房间的大门。左下角的区域需要从（X:08,Y:01）进入，注意这里是一个单向通道区域，一旦走错就得重来，多试几次才能找到三个红色敌人所在的房间，无需打倒它们，直接启动中央（X:12,Y:03）的机关即可。右上角的区域需要从中央位置的通道来到中间附近，再绕到右上角开启机关（X:17,Y:17），左上角的机关比较好找，位于（X:02,Y:14）。中央的房间开启后，就要准备迎战BOSS战。

BOSS ラセツ

相对其他BOSS强度要低很多，攻击多为全体且伤害不高，就是行动速度比较快，它的弱点是对非生攻击。建议用ニル的对非生魔法“シャイン”主攻，其他两人回复和待机，当HP下降到一半以下时发动普通的SBM即可将其打倒。胜利后返回原楼梯位置进入第八层。

③根据情报第八层的机关只有一个，在金色的障碍物附近。先从上方的道路前进，本层的特点是首次出现的落穴陷阱，一旦踩上去会直接掉落到第七层，好在掉落的位置附近一般都有楼梯可以返回，不过也有一些陷阱会直接掉到第六层，需要重新绕上来。一般陷阱都位于角落内，看到有角落的地方谨慎进入。部分落穴会让玩家掉落到第七层或第六层之前无法到达的位置，这些地方大都有水晶可供回收，有时间的话不妨多绕绕。本层的正确的道路需要先探索左边，然后从（X:02,Y:07）的落穴掉下去，再从第七层（X:04,Y:11）的楼梯上来，最后往地图右上角探索，到达右上角的区域后面对墙壁（X:14,Y:16）调查，找到隐藏门后进入就能看到（X:16,Y:15）的机关，从而开启BOSS所在的房间。

BOSS ワイバ-ン

BOSS是空生种，使用对空攻击或ニル的雷属性魔法“サンダ-”都比较有效，将其HP削减到30%左右才能使用普通的SBM将其打倒，全满SBM则能打掉50%左右的HP。BOSS在HP降到一半以下后会发飙，攻击的次数和伤害大幅增加，尤其异常状态攻击有可能让我方单体一回合内无法行动，如果不能将其一击干掉就必须每回合都将HP回复到全满状态，不然会有角色死亡的危险。

④进入第九层后先出门往左边走，在下方的房间（X:13,Y:01）得到提示—本层的三个房间需要依次开启数个机关，而且要在指定的10步以内开启才算成功。具体走法如下，全部成功后从右上角的大门进入BOSS所在房间（X:02,Y:13）与其战斗。

第一个房间：①按照右、右、上、上、上、上、左的顺序先接触北面的第一个“？”号（注意玩家方向永远是正对着地图北面进行移动）；②按右、右、右、右、下、下、下、左的顺序接触本房间的第二个“？”号。

第二个房间：①按照左、左、上、左、上、左、上、右的顺序接触第一个“？”号；②按右、上、上、右、右、上、上、左的顺序接触第二个“？”号；③按左、下、左、左、上、左、左、下的顺序接触第三个“？”号；④按下、左、下、下、右、下、左、下接触本房间最后一个“？”号。

第三个房间：①按照下、下、下、下、下、下、下、下、下的顺序接触第一个“？”号；②按上、上、左、左、上、上接触第二个“？”号；③按上、上、上、上、右、上、上、上接触第三个“？”号（途中需要踩刺地形陷阱通过）；④按上、左、左、左、左、下、下、右、右接触第四个“？”号；⑤按左、左、上、上、左、左、左、左、左、左、下接触第五个“？”号；⑥按下、下、下、下、下、下、右、右、右、右、下的顺序接触第六个“？”号；⑦按下、左、左、左、左、下、下、下接触第七个“？”号。

BOSS セラフ

又是一个半血后会疯狂发飙的BOSS，前期的攻击简直弱得不像话，用各种对非生攻击往上猛轰吧！准备好SP等其HP下降到一半以后，连续使用两个普通的SBM即可将其打倒。如果SP不够的话，记得在BOSS半血后每次行动都要进行回复，保持满HP的状态是最安全的。

⑤胜利后并没有出现下一层的楼梯，此时返回アルテミス进入舰桥触发剧情，返回居住区后再次前往舰桥，进入格纳库选择出击后进入“巨神殿 上层”，在第九层的楼梯旁边会出现新的传送点，进入后顺利来到最后一层。第十层已经没有任何陷阱和机关了，从右边的道路一路前进，很快就可以在（X:07,Y:13）找到最后的“ジャムストーン”。准备一下将所有的水晶都用掉吧，接下来就要迎来最终BOSS战了！

最终BOSS レイギガント

开战前建议全力强化ニル的魔力武器和一弥的对非生武器（第二种类），尽量都强化到高阶段（笔者强化至35级），其他能力平均强化，10级左右就够，基础能力也是一样。カイル则强化第二种食物类道具、速度、回避力以及增加食物回复效果的被动技能，这样将最强的食物生成，吃一次就可以回复全员460点HP、同时只消耗5点AP。

战斗开始后一弥主攻，ニル负责辅助攻击，カイル则全力回复待机。当BOSS的HP下降到一半以下后就开始狂轰滥炸，此时カイル必须全力回复，ニル进行待机，一弥则负责主攻，保持每回合HP全满的状态慢慢与BOSS磨积累SP。SP槽一旦满了就果断释放SBM，使用一弥的“全力の一击”猛攻，运气好能削减25%左右的HP。如此反复将其击倒后触发剧情，最后一弥还会自动发动一次SBM，只要不故意按错绝对可以将BOSS秒杀。胜利后就是完美的结局了。

通关以后

看完职员表后会自动返回标题画面，本作目前并没有二周目的设定，但官方预定将在9月上旬会放出升级补丁，升级后会追加以下内容：

1.二周目后最终BOSS会有一定程度的强化。
2.追加各主人公的后日谈（可以观看后日谈事件和CG）。
3.二周目后可开启高难度模式以及我方不会受到任何伤害的无敌模式。

奖杯列表

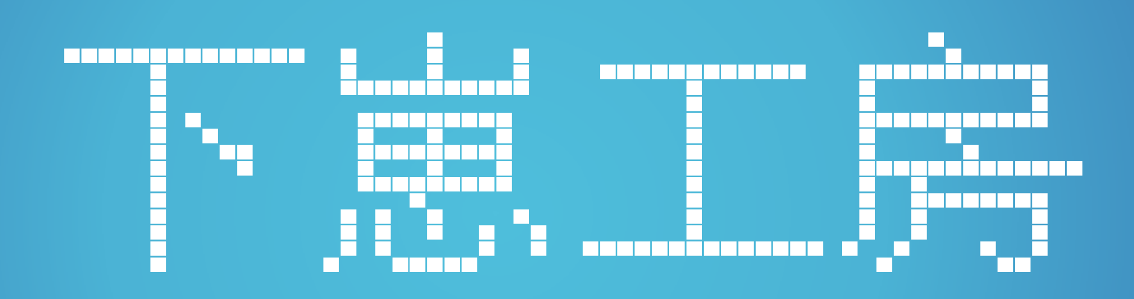
通关时一般就能拿到80～85%的奖杯，堪称迷宫探索类RPG当中最简单的奖杯神作，只不过官方的奖杯条件在数字方面的描述较为含糊，下表会详细说明。

奖杯名称	种类	取得方法
コンプリ–ト	白金	获得其他所有奖杯
转校生	铜杯	完成一弥转校的剧情（流程奖杯）
メガロサイト	铜杯	第一次进入迷宫（流程奖杯）
タマモノマエ击破	铜杯	击破第2话的BOSSタマモノマエ（流程奖杯）
阻害空间に进入	铜杯	第一次进入阻害空间（流程奖杯）
コウリュウ击破	铜杯	击破第4话的BOSSコウリュウ（流程奖杯）
温泉旅行	铜杯	触发前往温泉旅游的剧情（流程奖杯）
アシュラ击破	铜杯	击破第6话的BOSSアシュラ（流程奖杯）
ホ–リ–ロック	铜杯	进入ホ–リ–ロック基地（流程奖杯）
ロキ击破	银杯	击破第8话的BOSSロキ（流程奖杯）
饮み会	铜杯	触发与コナ–喝酒的剧情（流程奖杯）
ペンドラゴン击破	银杯	击破第10话的BOSSペンドラゴン（流程奖杯）
ブラムス击破	银杯	击破第12话的BOSSブラムス（流程奖杯）
南の岛	铜杯	进入到南の岛（流程奖杯）
テスカリア击破	银杯	击破第14话的BOSSテスカリア（流程奖杯）
未知なる敌?	铜杯	触发与谜之新型敌人ギガント的战斗（流程奖杯）
リリス击破	银杯	击破第16话的BOSSリリス（流程奖杯）
ウロボロス击破	银杯	击破第17话的BOSSウロボロス（流程奖杯）
月の女神	银杯	进入空中空母アルテミス（流程奖杯）
巨神殿	金杯	第一次进入迷宫巨神殿（流程奖杯）
レイギガント	金杯	击倒最终BOSSレイギガント（流程奖杯）
力の目觉め	铜杯	第一次释放ヨリガミ的力量（即使用技能树的功能）
神に认められし者	银杯	玩家的等级达到一定以上（黄色的体能等级达到30级以上）
狼の奥义	银杯	天风一弥习得所有的指令技能（习得蓝色的指令技能树内的所有指令，包含18话后新增加的技能）
鹫の奥义	银杯	カイル・グリフィン习得所有的指令技能（同上）
人鱼の奥义	银杯	ニル・フィニアス习得所有的指令技能（同上）
生まれ变わる力	铜杯	使用过一次重置技能点的道具并重置技能点
武具强化	铜杯	强化一次已经入手的装备（强化任意角色道具树中的装备即可）
研ぎ澄まされた刃	银杯	获得强化度很高的武器（强化任意角色道具树中的任意武器达到20级左右）
全てを弾く盾	银杯	获得强化度很高的盾（强化任意角色道具树中的任意盾达到20级左右）
ファッションリ–ダ–	铜杯	获得大量不同种类的装饰品（强化不同角色的装饰品并生成10种以上）
食道乐	铜杯	获得一定量的食物类道具（提升食物类道具的等级后不停生成各种不同的食物类道具，累积15种以上即可）
食べ过ぎ注意	铜杯	任意角色吃食物类道具增加体重值达到最大一定次数（体重变化+10KG）
ダイエットマスタ–	铜杯	任意角色吃食物类道具减少体重值达到最大一定次数（体重变化–10KG）
临机应变	铜杯	指令技能设置面板B开启
オ–バ–キル	铜杯	发动SBM攻击将敌人打倒
フルスラッシュ	金杯	使用了全满的SBM攻击（SP为100点时发动SBM攻击，注意按键时不能出现MISS）
扫除屋	铜杯	将任意一个迷宫中的敌人打倒一半以上的数量
铠袖一触	铜杯	在一回合内打倒所有敌人
荒ぶる神	铜杯	第一次发动强制寄生状态
人神一体	银杯	累积发动一定次数的强制寄生状态（推荐在第18话后使用L键主动进入寄生状态来累积次数，待敌人较弱时再施放，累积大约50次以上）



战斗中敌人和我方角色不再是一张简单的立绘，而是以动态立绘代替，这在同类迷宫RPG中是比较罕见的。流程中还有大量的BOSS以不同角度的动态立绘呈现，战斗时魄力十足，光是这一点就足以体现出厂商的诚意。本作的难度完全可以用“平易近人”四个字来形容，不会出现同类游戏中一进迷宫就不停死出来的情况，难度循序渐进，即使是初次接触该类型的玩家也能顺利通关。不过剧情中登场角色虽然很多，但可使用的技能较少且重复度较高算是本作的一大遗憾。





下载工房

网罗热门游戏的 DLC 情报



怪物猎人 4 G



◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2014 年 10 月 11 日

下载任务

USJ・ティガレックス 3D

更新日期：2015 年 7 月 17 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只轰龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 许可证
契约金额	2000z
主任务报酬金额	19200z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

2015 年 1 月 23 日 ~ 3 月 17 日的先行配信任务终于解禁，完成后能得到制作片手剑“スタ－ナイトソ－ド”和随从猫装备“マジカルネコ”的素材。任务中的轰龙体积非常大，而且前冲的“漂移”几率比平时要高，可以针对这一点用远程武器战斗保证安全。



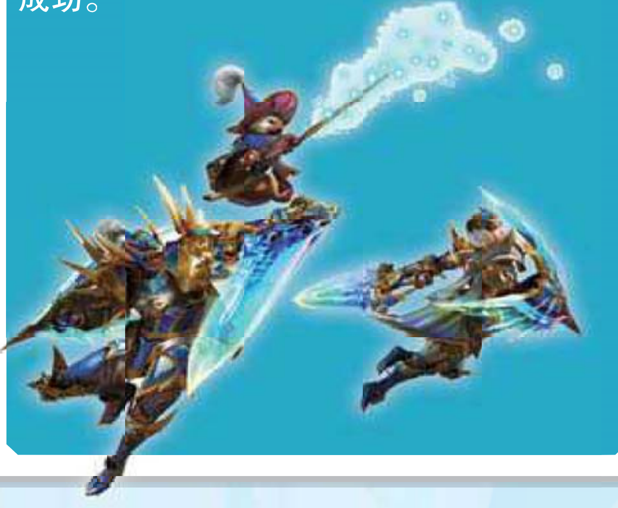
USJ・蒼と金の飨宴！

更新日期：2015 年 7 月 17 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只雷狼龙和 1 只千刃龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 3 许可证
契约金额	2700z
主任务报酬金额	27000z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

2015 年 3 月 18 日 ~ 5 月 10 日的先行配信任务解禁，完成后能得到用于制作帅气的“スタ－ナイト”系列防具的素材。任务中“两怪同场”，而且场地正中央的栅栏无法使用，单人讨伐需要借助“けむり玉”实行烟雾弹战术。箱子里有麻痹小刀和睡眠小刀，烟雾弹战术不慎失败的话，可以让其中一个怪物睡着，让战术 100% 成功。



ハンタ－日志 怪鸟の回

更新日期：2015 年 7 月 30 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎复数大怪鸟后交纳猫票或任务时间结束
副任务条件	狩猎 10 只大怪鸟
参加条件	G ★ 1 许可证
契约金额	1000z
主任务报酬金额	9300z
副任务报酬金额	30000z
时间限制	50 分钟

任务解说



大怪鸟的初始位置和刷新位置都在 3 区。大怪鸟会经常从地底叨出盾虫干扰玩家，即使换区也刷不掉，若不想被盾虫干扰的话要及时清理。完成任务后能获得用于制作片手剑“モンちゃんパペット”、轻弩“ピンクフリルパラソル”、锤子“おやすみベア”和随从猫防具“混沌のパオ”、“どんぐりヘルム”的素材。

ハンタ－日志 飞龙の回

更新日期：2015 年 7 月 30 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	天空山
主任务条件	狩猎 1 只雄火龙和 1 只雌火龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 3 许可证
契约金额	1900z
主任务报酬金额	18600z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

雄火龙和雌火龙的初始位置都在 3 区，想单挑的话，“こやし玉”是必备道具。完成任务后能获得用于制作大剑“アニバ－サリ－ソ－ド”、头部防具“有难ネコ迷惑”和随从猫防具“メロディネコ”系列的素材。





火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国



◆ S · RPG ◆ Nintendo ◆日版◆ 2015 年 6 月 25 日

异传 决斗の博物馆

更新日期：2015 年 7 月 30 日

价格	300 日元
难度	☆
胜利条件	击破敌将或敌将脱离
特别报酬	各种武器

关卡解说

地图上 5 个宝箱会随机出 A 级武器、杖或转职证。敌将固定为金鸱武者，她会带着飞行小队回收地图南半区的 4 个宝箱（顺序和路线随机），并于第 10 回合到东南角撤离。而东、西、东北、西北的城门位置也会在回合结束时随机刷出一波援军，增援的队长同样携带着各种武器，大多数行动目的也是朝东南撤离。由于敌人的实力与主线进度挂钩，后期前来收宝时丝毫大意不得，分兵进军遇到连刷两拨增援的情况往往容易出事，建议还是合兵一处保持阵型推进。第 3 回合中央的枪兵和弓圣会主动攻过来，建议尽量利用狭窄的吊桥地形御敌。敌将有“神盾”、“カウンタ－”特技傍身，还有防阵效果，玩家

大可根据她开启宝箱拿到的道具，再决定是否上去硬拼。如果觉得不值得，就找个安全的场所稳固防守吧，增援身上同样能搜刮到不少武器。



异传 遗迹の财宝

更新日期：2015 年 7 月 30 日

价格	300 日元
难度	☆
胜利条件	8 回合内生存
特别报酬	军资金

关卡解说



赚钱的福利关卡，我方初期被分在东、西两个区域，部分敌兵身上携带 1000G 的金钱，后续的增援会从 4 块“水地”中刷出，实力提升的同时携带金钱也逐步增加，最多 5000G。由于敌人的行动目的是朝东、南、西、北的 4 个路口移动，故想赚钱就得提前截杀。敌方的初期位置、增援的兵种和时机都有很强的随机性，故比较考验玩家临场的应变能力。东南角的敌人一般较少，建议让东侧的部队集结到东北区域。而西侧的部队可以找机会破坏遗迹西南的一排“建物”，这样中央的增援登场后往往会朝这里撤退。敌人只要能到达脱离点就会以撤退为优先，AI 的这一特性要熟练掌握，多利用反击杀敌才能提高效率。

异传 王族最强战

更新日期：2015 年 8 月 6 日

价格	300 日元
难度	☆☆☆☆
胜利条件	全灭敌人
特别报酬	能力成长道具（仅 1 次）、魔战士の卷物（无限次）、黑天马の翼（无限次）

关卡解说

类似“乐园争夺战”，此役参战的角色与玩家购入的版本无关，人物的能力和职业都是固定的。战前需选择白夜或暗夜方面的任意一名王族成员，所选角色关系到过关后得到的能力成长道具，具体为：リョウマ“力のしずく”、ヒノカ“はやての羽”、タクミ“秘传の书”、サクラ“天使の衣”、マ－クス“龙の盾”、カミラ“魔よけ”、レオン“精灵の粉”、エリ－ゼ“女神の像”。此外，以白夜角色过关能拿到特殊转职道具“魔战士の卷物”，以暗夜角色过关则是“黑天马の翼”，可以反复刷取。

龙脉的效果为制造出我方全员的分身，同时敌方在 1 回合内无法移动（已有分身的情况下发动，效果仅为敌方禁足）。开场后敌方小队会随着回合的进行两两主动攻过来，因此玩家不妨找一处龙脉守株待兔，等敌方靠近后立刻发动，阻止其行动的同时配合分身展开突袭，消灭一部分敌人后再向下一个龙脉处转移。尤其在面对リョウマ、マ－クス这种强力角色时，先限制住其行动清掉他身边的陪臣，并利用反击削减血量，次回合再一举击溃才比较安全。战斗中得到的能力成长类道具过关后并不会保留，尽早用来提升角色的能力吧。



异传 见えざる史実・前

更新日期：2015 年 8 月 20 日

价格	500 日元
难度	☆☆☆
胜利条件	全灭敌人
特别报酬	邪痕の纹章（无限次）

关卡解说

最后一弹 DLC 的主旨在于补完剧情。本关为《觉醒》的战场，可操作角色固定为ウ－ド、セレナ、アズ－ル，两两之间都有对话事件，アズ－ル和セレナ交谈后还可以捡到“洋伞”。虽然我方皆为下级职业但实力颇强，开场建议先向东南移动，尽快解决远程的法师部队，剩余的近战型敌人依靠反击即可安然击破。东南角有一个 2 格的狭窄道路，让守备最高的セレナ使用“龙盾”配合防阵挡在外围，后排以ウ－ド的“闪电剑（サンダ－ソ－ド）”辅助输出比较稳妥。第 1、3、6 回合结束时，西南、西北＋西南、西南＋东南会各有一波援军刷出，尤其飞行兵种最为危险，让ウ－ド换上“屠龙剑（ドラゴンキラ－）”尽快斩杀，最好在西北的天马部队到来前能清光周边的敌人。敌将开始攻下来后就要主动出击、争取先手制敌，一旦回复药不够用的话，就只有特技“しぶとい心”这一种回血手段了。特别报酬的纹章是能转职成为特殊职业“神军师”的珍贵道具。



异传 见えざる史実・后

更新日期：2015 年 8 月 20 日

价格	（与前篇同捆）
难度	☆☆☆
胜利条件	我方全员突破
特别报酬	神祖龙の血（无限次）

关卡解说

可用角色与前篇一致，只不过人物被授予了新的力量，职业和名字都换成了《if》版的，三人之间依旧有两两对话事件。使用初期持有的“神祖龙の血”能让角色拥有启动龙脉的能力，而本关龙脉的效果不但可以令中央的浮岛出现龟裂，也会让发动的角色“全能力 +4”并“再动”一次，应让三个人分别发动。开场立刻占据城砦的地利优势，用反击击破西南的敌人，发动首个龙脉后西南角会出现忍者援军。随后去解决中央浮岛上的敌人，再攻陷第二处龙脉，这里的法师身上有强力魔道书“フィンブル”，西南、东北也会陆续刷出两波增援。启动第三处龙脉后，西南会再刷一波增援，同时地图中央的浮岛出现第四个龙脉，将其发动便能乘着岛屿向北飘，从而避过东南挡路的敌人并甩开西南的追兵。

随后战斗进入后半段，东北会出现众多增援，把这里的圣骑士、将军引出来后，西北也会赶来一波天马，利用好浮岛上的石柱和回复阵地形迎敌。靠近敌将时西北还会继续刷出最后一波援军，建议秒掉两侧的女仆后，装备“必杀剑（キル－ソ－ド）”猛攻敌将，然后直接轰烂墙壁过关，不要与剩余的敌兵纠缠。





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

幻之主机——任天堂版 PlayStation

苍穹 提供

有一定阅历的老玩家想必都听说过，上个世纪 90 年代初，任天堂曾与索尼共同开发搭载 CD-ROM 的 SFC 主机，开发代号为 PlayStation。索尼于 1991 年在美国芝加哥举办的 CES 国际消费电子展上曾展出过原型机，但任天堂却突然宣布与菲利普公司联合开发光驱产品，单方面放弃了合作。这一举动令双方的关系交恶，最终促成了索尼进军游戏界，推出一代神机 PlayStation，与任天堂分庭抗礼的局势也延续至今。

近期一位玩家在网上晒出了一台任天堂版 PlayStation 试作机，并称是从他父亲的同事那里得到的。虽然机器已经无法启动，也不知道附属的卡带里是什么游戏，但泛黄的机身记录着那一段不可磨灭的游戏历史。



▲机身和手柄上都标有“SONY”和“PlayStation”字样。



►正面的 CD-ROM 弹仓，下方除了手柄接口外还有一个耳机接口。



▲手柄的正、背面分别印有“SONY”和“Nintendo”，现在看来不免令人唏嘘。







▲卡带上的标签写着 1992 年 10 月 6 日。

日本格斗游戏大赛“ARC REVOLUTION CUP 2015”落幕！

白菜 提供

2015 年 8 月 15 日，由 2D 格斗游戏大厂 Arc System Works 举办的日本全国格斗游戏大赛“ARC REVOLUTION CUP 2015”在东京召开。本届大赛的入选游戏为《罪恶装备 未知次元 征兆》、《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》、《Persona4 深夜竞技场 究极无敌背桥摔》以及《夜下降生 Exe:Late[st]》四款。每款游戏都设有高额的奖金，总额达到了 250 万日元，吸引了日本各地的众多强豪参赛。现在让我们来看看大赛的进程状况。



▲奖金较高的后三款游戏均是三人组队战。抱了好大腿，躺着也能拿钱喔！


▲会场还有免费派送饮料的角落，我们可以看到“《苍翼默示录》系列”制作人森利道混在里面打工的身影。

夜下降生 Exe:Late[st]


▲《夜下降生 Exe:Late[st]》采取的是单人赛制。从小组赛中杀出的 32 人进入决赛圈。


▲其中最引人瞩目的，正是 7 月刚刚在美国的格斗盛典“Evolution 2015”中获得优胜的 GO1–3151 选手。



▲决胜战的对手虽然也不是省油的灯，但 GO1–3151 仍然以压倒性的优势获得了胜利。

Persona4 深夜竞技场 究极无敌背桥摔



▲《Persona4 深夜竞技场 究极无敌背桥摔》采取的是三人组队赛制。图中为最终杀入决胜战的队伍"しつき－&翼 スーパー！"，其中最右侧的选手正好是在"Evolution 2015"中获得个人优胜的超选手。



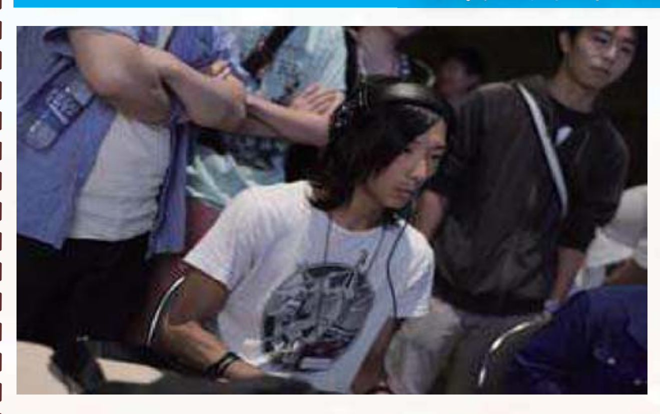
▲这边则是同样杀入决胜战的另一支队伍"忍びの掟 1068条"，比较出名的选手是中央的电波选手。





◀▲经过紧张的进退攻防，最终由"忍びの掟 1068条"艰难获胜。

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版





▲《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》采取的也是三人组队赛制。相比前面两款游戏的波澜不惊，这款游戏可谓大爆冷门。在去年的"ARC REVOLUTION CUP 2014"比赛上获得优胜的どぐら选手（左图），以及获得准优胜的ガリレオ选手（右图），均在预选赛中就被淘汰。也从侧面反映出本届参赛选手的水准之高。



▲决胜战队伍之一"偶然にもあ－くれぼに参加する事になつた俺达は…"，左侧是こなん选手（Tsubaki）、中央是ゆつた选手（Ragna）、右侧是りゅうせい选手（Jin），豪华的全明星阵容。



▲决胜战队伍之二"のつかれボ－ル"，左侧是ゼクソ选手（Azrael）、中央是ミツルギ选手（Hazama）、右侧是コ－ジ选手（Ragna），实力不遑多让。




▲“のっかれボ－ル”的大将ゼクソ在准决赛中逆转对手的中坚和大将获胜，决赛中高调上演帽子戏法，以惊异的三连胜直接为队伍摘得桂冠。

罪恶装备 未知次元 征兆



▲《罪恶装备 未知次元 征兆》同样是 3 对 3 的组队战，而之前在《苍翼默示录》预赛中遭到淘汰的 DOGURA 选手（右），这次与队伍“Unusual”一起闯进了决胜战。



▲与前者会师决赛的另一支队伍是“おがりんこ”，其中不得不提的知名选手，就是站在中央的おがわ选手，人称“《GG》界的暴君”。



▲“Unusual”的 machabo 选手在比赛中发挥出惊人的实力，从准决赛一直霸机到决赛，用 KY 打出惊异的六人斩，强行让队友躺成了冠军。



编看编享

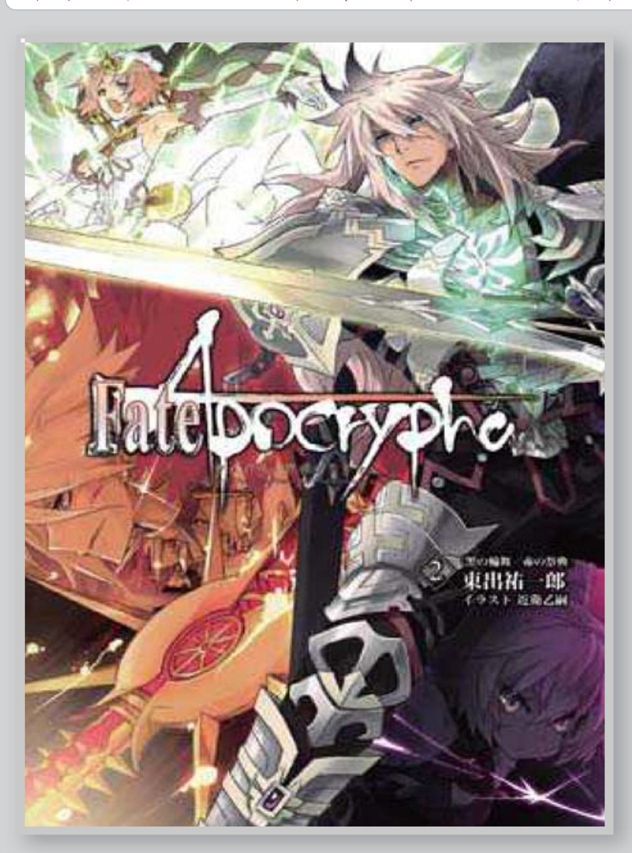
栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



《Fate/Apocrypha》

推荐人群：型月爱好者、喜爱神话或史实英雄者



相信对型月（Type-Moon）或手游有所了解的各位读者都知道最近推出的一款新作《Fate/Grand Order》。该作以手游的形式呈现了“《FATE》系列”英雄乱战的壮大世界观，暂不论课金的部分，光是游戏庞大的文本量与有趣的故事就值得FATE迷前去尝试一下。不过本次“编看编享”要重点介绍的并不是这款手游，而是在这款手游里因种种原因而再次爆发大人气的英灵“贞德”所大为活跃的舞台——由东出佑一郎撰写、近卫乙嗣负责插画的轻小说《Fate/Apocrypha》。本作所描写的是一场不同于以冬木市为舞台的圣杯战争：由14位魔术师以及14位Servant分成红黑两个阵营，再加上一名圣杯直接召唤的英灵“Ruler”所构成的超级大混战。

此前由虚渊玄撰写的《Fate/Zero》因结合了个人风格与“《Fate》系列”的世界观，从而引爆了极高的人气。本作虽说在人气方面不如前者，但14名英雄+14名魔术师之间的对决同样十分精彩，而且主视角也并非以特定的某位Master为主，而是由红、黑阵营与第三方势力三种视角

来讲述故事。其中不得不提的就是故事的主角之一，法国著名圣女、本次战争位于Ruler职阶的贞德。在这场因某一方势力同时掌控七位英灵而显得超乎常理的圣杯战争里，Ruler这个本不应该出现的职阶也作为这场战争的监督者被召唤出来。能被选为Ruler的英雄通常都为公正无私的性格，作为圣人的贞德就很符合这个条件。Ruler的职责和一般的Servant不同，她没有合作的master，而是为圣杯本身所召唤，以守护圣杯战争为己任。说起监督圣杯战争的角色，大家可能会想起《Fate/stay night》里的某位神父从而会心一笑，不过人类总有自己的目的与欲望，难以贯彻所谓的“公平公正”，那么作为圣人的贞德是否能做到真正公平地监督这场特殊的圣杯战争？从贞德这位第三方势力中的一员来观看圣杯战争，这一点也是相当值得期待的。

顺带一提，本作还特别加入了一位人造人男主角，至于为了顾及轻小说流行要素而加入的恋爱剧情……（又或者是作者的爱好？）好坏就交由读者自行判断吧。无论如何，本作描述贞德的篇幅之多，都足以让对型月社的贞德感兴趣的人了解到她的性格。谈谈一个有趣的地方，《Fate/Apocrypha》里的贞德召唤方式比较特殊，是以附身在一名同样为农村出身的少女身上现世的，两者性格有些混合：在作为英雄老前辈有着游刃有余方面的同时，也带上些许少女情怀，因此让人比较难以摸清英灵贞德本身的性格。但毕竟贞德本身也是农村少女，性格单纯其实可能也是很正常的。而在《Fate/Grand Order》的片段剧情里，几乎证实了她在小说中若隐若现的老妈子性格，其唠叨程度恐怕可以与英灵卫宫一决胜负（笑）。



▶被称为“外典的圣杯战争”，表明其特殊性。




▲第一卷的封面，由于登场英雄实在太多，封面也装不下（笑）。



▶原作里拥有超高人气的亚瑟王的“儿子”——莫德雷德也会在本作登场。


苍穹 推荐

集宅与萌为一体的《干物妹小埋》

推荐人群：ACG爱好者、妹控、兄控



《干物妹小埋》是于2013年开始连载的日本漫画，今年7月被改编为动画后人气爆棚，游戏版也预定在PSV平台推出。故事的主人公——土间埋在人前是一副完美的女高中生模样，容姿秀丽、举止优雅、成绩出众。但除了哥哥外，谁都不知道她一回到家就会变身成为“干物妹”，抱着可乐和薯片等各种零食不放，沉浸在漫画、动画、游戏的二次元世界中。除了反差巨大的主人公小埋外，贤淑温柔的哥哥土间太平、害羞的巨乳妹子海老名菜菜、不擅长与生人交流的本场切绘、小埋的“劲敌”橘·希尔芬福特都有着各自鲜明的性格特点，很快就俘获了不同口味的观众的心。

除了各种萌妹子和欢乐的日常生活外，对于笔者而言，本作的最大看点是无处不在的“游戏捏他”。小埋作为游戏高手拥有PSP、3DS、PS3等机型，除了经常去街机厅大杀四方外，有时也会拿出FC怀旧一番。动画中出现的游戏也大多在影射现实中的作品，诸如“Gapcom”出品的《怪物幻想5》（Monster Fantasy 5）、《太空蒸汽霸王Ⅳ》（Space Stream Fighter Ⅳ）、《口袋仓鼠》（ポケットハムスター）、《最后幻想15》（サイゴノファンタジー15）等，甚至还有《潜龙谍影》里的CQC，作为玩家的观众能从中找到许多共鸣点。原作漫画中还有一些平行世界番外篇，比如4个妹子被吸入类似《勇者斗恶龙》的游戏里，小埋的特殊技能是“吃、喝、睡”（什么鬼）……后面的剧情还有“捏他”《逆转裁判》、《枪弹辩驳》、《妖怪手表》等游戏的桥段，更多内容就不剧透，留给感兴趣的读者去漫画和动画中寻找乐趣吧！



▲动画版OP中就有“捏他”《口袋妖怪》、《怪物猎人》和《马里奥赛车》等游戏的画面。



◀趴在床上吃着零食、无忧无虑地打游戏，这应该是很多人心中的理想生活状态吧。



▶经历过卡带时代玩家的必备特技——卡识别不出来的时候对着吹就能修好了哟（误）。


白菜 推荐

《Weiβ Schwarz》——来一场华丽的决斗吧（抱胸）！

推荐人群：卡牌游戏爱好者、动漫游戏爱好者

如果大家多多少少有关注本刊和《游戏机实用技术》，应该能从各种渠道得知，其实编辑部近一年来都风行集换式卡牌对战游戏。近期本人和果汁一直在对战《火焰之纹章0》，并以各种姿势引诱苍穹入坑——最新成果便是在回归的“火纹大陆”专栏中绑走了10P用来写对战规则（笑）。果汁自身也是一名《VG》（卡牌战斗先导者）的好手，而昴星团早已用他的小编ID和形象告诉大家自己跳《游戏王》已经好多年，虫无兮则更是曾经多次参加《游戏王》比赛的超级前

辈。乌冬也研究过一阵《游戏王》，阿鲁则是与本人一起厮杀《Wei β Schwarz》多年的牌友……所以无怪虫无兮大大开玩笑，说编辑部的友谊是用卡牌游戏来维系的（大笑）。今天就借此地，为大家推荐这款让我跟阿鲁跳坑，并且带动编辑部卡牌对战风潮的游戏——《Wei β Schwarz》。



▲卡牌种类分为参与表演（战斗）的角色卡（左），诱发特定剧情的事件卡（中），以及重现作品经典场面的高潮卡（右）。

“Wei β Schwarz”，分别是德语中“白”与“黑”的意思，代表着这款作品设计的初衷：白色代表动漫侧，黑色代表游戏侧，双方的角色在舞台上相互对抗，演出一场场精彩的场面。翻译成中文的话，有高雅一点、参照了卡图设计上羽毛图案的“白羽黑翼”，有直白一点的“白与黑”，也有直逼本质的“黑白卡牌大战”（笑），不过大多数玩家都选择亲切地将其简称为“WS”。这款卡牌游戏最大的特点，就是几乎完全摈弃了原创路线，以收录大量其他公司的版权作品，将其卡牌化后展开竞技。作品数量高达近100款，包括《舰队收藏》、《LoveLive!》、《刀剑神域》、《魔法少女小圆》等热门作品几乎是一网打尽。只要玩家喜欢动漫游戏，就肯定能在这里找到自己心水的作品。因此可以说，这款卡游比起其他同类作品最大的优势，就是天生拥有大量的潜在用户群。

如同上文所说，游戏的概念是让动漫侧与游戏侧在同一个舞台上表演竞技。因此制作中导入了大量舞台要素，包括Center、休息室、Encore等名词都融入了卡牌规则之中。（而且既然是舞台表演，非战斗系作品自然也能正大光明地跟战斗系作品一较高下了是不是？）另外这款游戏将伤害计算与角色战斗力分割开来，并导入了伤害取消系统，让即便较弱的卡组，也能依靠运气战胜强力卡组，在方便初学者入门的同时，让高手之间的战斗也充满了戏剧性，属于观赏性非常高的战斗机制。

《Wei β Schwarz》最大的乐趣，就是以自己喜欢的作品卡组跟他人对战。不过也正是因为大量版权作品参战，带来的负面影响便是卡图质量参次不齐。游戏侧由于画面本身大都采用静态画质，倒还相对说得上精美；动画侧的卡图则是经常采用动画截图，偶尔就会有惨不忍睹的卡图出现，这也是最为有收集癖好的卡牌爱好者们所诟



▲看着心爱的作品在舞台上摆开阵势，本身就是相当惬意的一件事。

病的一点。同样也由于参战作品大都是版权作，使得卡牌销售价格一直偏贵：一盒补充包内含20个小包共160张卡牌，售价则为330元左右，相信习惯了《游戏王》售价的玩家都有点难以接受，而这一点对于游戏推广来说，确实远不如其他一些卡游来得更具吸引力。但是不管其他人如何看，本人的看法始终是“爱大于一切”：运筹帷幄、指挥自己喜欢的作品获得胜利的爽快感，肯定比没有附加感情指数的游戏来得强烈，对吧？

最后如果有读者看了本文后，有幸对这款卡牌游戏产生兴趣，那么本人建议入坑步骤如下：首先去附近的卡店找老司机，又或者是登陆官网http://ws-tcg.com/了解一下目前已有的系列。如果是新出的系列会比较好买，而旧系列一来物以稀为贵，二来很难跟上最新的环境，所以并不是非常推荐（当然你特别有爱或特别有钱就另当别论了，可以找圈子里的大佬收一套卡组来玩）。找好目标之后，可以先买一套预组（官方预先构筑完毕，可以直接实战的低强度卡组）来熟悉游戏规则和卡牌基础效果，等确定要大量投入之后，再进行开盒撕包、或是直接收别人组好的卡组。构筑方面不知如何下手的新手，不妨登陆上文提到的官网去找找日本比赛中获得高名次的玩家直接组好的卡组构筑表，抄一套下来打一打、想一想，逐渐就能掌握构筑的秘诀。再有不懂的，还可以登陆百度贴吧“weibschwarz”交流，里面各路大神将会非常愿意回答你的问题。



▲入坑一年多来，个人已经组了7套卡组，每次对战都会就选用问题天人交战一番。

游人望远镜

　　眨眼间暑假就结束了，或许学生与社会人士的感觉会有所不同吧。无论如何，暑假时光都会让人倍感亲切，除了那酷暑般的温度并不让人感到怀念……好评大作《MGSV》已正式发售，看着小岛那欢呼雀跃的样子真是替他感到高兴，那么就来看看本辑的“游人望远镜”内容吧。

栏目主持 | 虫无兮

山本正美



SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

出了犯规技能呢。

8月26日



昴星团：哪犯规了我没看出来……

白菜：多罗和黑白熊站在一起……你们是一伙的！？

果汁：我觉得右边那熊的爪子很吓人。

小岛秀夫



“《合金装备》系列”制作人，最新作为《合金装备V 幻痛》



夏天结束，V苏醒了。

8月31日

昴星团：已准备入坑，等待冬天的中文版。

苍穹：《MGSV》公布的时候就在想为什么突然用V不用5，玩了游戏才明白……

坂口博信



游戏制作人，代表作为“《最终幻想》系列”



8月29日

昴星团：二次元和三次元的结合，毫无违和感。

果汁：跨越了次元之墙的旷世名作！（错乱）

小林裕幸



CAPCOM游戏制作人，代表作为“《战国Basara》系列”

舞台剧《战国BASARA vs Devil May Cry》演出完毕后感到十分寂寞，演员、工作人员和客人也是同样想法吧。山口大地的六爪之伊达政宗非常惊艳！好厉害啊(ﾟOﾟ)



8月31日

古林：独眼龙的还原度有点高呢。

果汁：就是笑脸有点诈。

巧舟



CAPCOM游戏制作人，代表作“《逆转裁判 1·2·3》”，最新作为《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》

与在我家大闹天宫的博美·导弹氏合影。

眼前有条熟悉的尾巴穿过……无论发生什么事都会把脸凑过去，好奇心旺盛的另一匹小动物登场。



7月12日

昴星团：这尾巴看着像逆转里的导弹啊。

古林：狗狗可爱！可爱！可爱！

白菜：“就算只露一条尾巴，看我照样把它的戏给抢咯。”

志仓千代丸



Mages.社长兼游戏制作人。代表作“《命运石之门》系列”，最新作为《混沌之子》和《命运石之门0》

ASL第一日开始的瞬间！

被深红色的光包围啦～～！

注：ASL为《Animelo Summer Live 2015》的简称。

8月28日

古林：这画面看起来略可怕啊！是要突入魔界了吗？

白菜：真想去看一次日本现场的ASL。周围的人嗨起来的话，自己估计也会放下形象了。

果汁：（挥起了荧光棒）



生化禁区

栏目主持：苍穹

PSV平台的《生化危机 启示录2》在8月20日只发行了欧美服下载版，中文版则延期至9月17日发售，感兴趣的读者在拿到这本《掌机王SP》后应该很快就能开打了。本次专栏介绍一下《启示录2》中的关键角色以及相关事件的历史，帮助新玩家们结合系列作品了解剧情。

文 生于十月革命



启示录之外的启示
——《生化危机 启示录2》剧情导读



人物・Claire Redfield

出生于1979年，美国人，性别女。原S.T.A.R.S.成员Chris Redfield的亲生妹妹。在空军出身的哥哥的影响下，她自幼练就了一副有如男孩子的坚强性格，对于武器的使用也十分熟练，兴趣之一是骑摩托车，曾经拥有一白一黑两辆哈雷摩托。

1998年9月末，还在上大学的Claire与哥哥失去了联系，于是来到Chris所在的浣熊市（Raccoon City）寻找他的下落。让她没有想到的是，此时的浣熊市由于t病毒的泄露已经变成了一座充满了丧尸与怪物的死亡之城。历尽艰辛之后，Claire和新人警官Leon Scott Kennedy带着另外一名幸存者——小女孩Sherry Birkin一起逃出了城市。在这次事件中，Claire得知了这一系列惨剧的始作俑者安布雷拉（Umbrella）公司的真面目，之后她继续踏上了寻找哥哥的旅程。

1998年12月，潜入安布雷拉公司巴黎研究所的Claire不慎被捕，并被遣送到位于太平洋洛克福特（Rockfort）岛上的私人监狱。不久后岛上遭遇空袭，Claire趁乱越狱并邂逅了同样被关在监狱里的幸存者Steve



▲Claire与哥哥Chris。

Burnside。利用电子邮件和Leon取得联系后，Claire遇到了哥哥的宿敌Albert Wekser。Claire和Steve驾驶一架运输机逃离了孤岛，却又意外地来到了安布雷拉公司的南极研究所。在这里她终于得以和闻讯赶来的哥哥重逢，不幸的是Steve却为拯救Claire而牺牲了自己的生命。在与哥哥合力消灭了安布雷拉创始人之一的女性后裔Alexia Ashford变成的怪物后，Claire和Chris乘坐战斗机逃出生天，整个南极基地也在自毁系统的爆炸中灰飞烟灭。

之后Claire便致力于反对生化武器的活动中，并加入了非政府组织TerraSave，特殊的经历和熟练的战斗技巧使她很快成为了组织中的重要人物之一。2005年10月，她在哈弗维尔（Harvardville）机场进行抗议示威活动时，再次遭遇了生化恐怖主义袭击，Claire临危不乱，救出了一些幸存者，并偶遇已经成为美国政府特别探员的Leon。在两人的努力下，事件得到了解决，幕后黑手也被绳之以法。在十多年与生化恐怖主义的斗争中，Claire总是能够全身而退，这一切与她坚韧的意志和出色的求生技能也密不可分。



组织・TerraSave

1998年，美国浣熊市在t病毒的侵袭下变成一座死城，并最终被飞弹毁灭。这一事件也让世界认识到，部分政府和大型公司为了自身利益，不惜以人为的事故为代价做出背离人性的丑恶行径，民间的一些有识之士在这样的环境下创立了非政府组织TerraSave。该组织主要为爆发生化恐怖袭击或药品事故的国家和地区提供人力、物力援助，并会监督相关企业的违法行为，还经常组织针对政府或企业的大规模示威活动，来抗议他们为了自身利益而做出的违法及不人道的行为。TerraSave和联合国世界卫生组织、美国食品药品管理局等部门也有密切接触，随时交换信息来打造一个更为安全的生活环境。浣熊市事件的幸存者之一Claire就加入了这个组织。

2004年，在“Terragrigia大恐慌”事件发生后，TerraSave也作为志愿者赶到了现场对幸存者展开救助，还将一批失去亲人的孤儿送到了福利机构进行救助和收治。2005年，TerraSave被制药企业WilPharma陷害，对方斥责TerraSave要为在哈弗维尔机场中丧生的数百名人命负责。在Claire和Leon的努力下，WilPharma的阴谋遭到揭露，TerraSave也得以重获清白。最终WilPharma因为和生化恐怖组织私下合作的行为遭到曝光而破产，被另一家制药贸易企业Tricell收购。2009年，在西非Kijuju自治区爆发生化恐怖袭击后，TerraSave赶往现场协助BSAA和当地民众进行了灾后重建的工作。

时间转眼到了2011年，TerraSave决定在总部为新成员们举办一次欢迎派对，然而派对开始后不久，一伙神秘的武装人员就袭击了会场，将包括Claire在内的主要成员绑架到了一座神秘的孤岛上，新一轮的恐怖冒险之旅就在牢房之外等待着她……

Terra Save

事件・Terragrigia Panic

Terragrigia（意大利语“灰色大地”之意）是一座建造于地中海上的浮岛城市，整个城市依靠太空中的卫星和地面上的大规模太阳能阵列的组合提供电能，可谓是绿色科技发展的代表性产物。然而就在2004年，恐怖组织“猎犬（Veltro）”利用t-Abyss病毒和怪物“猎杀者（Hunter）”对城市发动了袭击，使这个生机勃勃的新兴城市瞬间变成人间地狱。介入此事的FBC领导人Morgan

不顾多方反对，下令使用原本为城市供能的卫星Regia Solis（拉丁文“太阳宫”之意）加大辐射功率、直接将整座城市化为焦土，然而在这样的废墟上已经无法进行灾后重建了。FBC直接用铁围栏将整座废墟包围起来，矗立在废墟上的残垣断壁仿佛在不断地提醒着人们这次事件的恐怖，世界媒体称之为“Terragrigia大恐慌”。此次事件仍然存在诸多疑点，比如猎犬组织所使用的病毒与怪物的来源，以及Morgan坚决要用卫星毁灭城市的执念，而这些问题的答案直到一年之后才得以大白于天下。



▲新兴浮岛城市——Terragrigia。

人物・Barry Burton

出生于1960年，美国人，性别男。原S.T.A.R.S.成员，在小队中负责提供武器支持与维护，和队友Chris早在空军服役时期就已相识。他对各种枪械武器十分精通与痴迷，与浣熊市Kendo武器店的店主Joseph和Robert兄弟有着良好的合作关系。Barry还有一个幸福美满的家庭——妻子Kathy以及两个女儿Moira和Polly。

1998年7月24日，在和队友前往浣熊市森林中调查离奇谋杀案的过程中，Barry被事实上身为安布雷拉公司间谍的队长Albert Wesker以妻儿为胁迫，做出了背叛队友的违心之举。在最后关头，良心发现的Barry迷途知返，帮助队友们一起逃出了洋馆。在洋馆事件之后，Barry为了防止安布雷拉公司的报复，将家人迁往加拿大隐居。同年9月末，他又赶回t病毒疫情爆发的浣熊市，联络到了队友Jill Valentine并驾驶直升机赶在飞弹毁城之前将其救出。



▲Barry随身携带的全家福照片。

之后Barry便暂时淡出了与生化恐怖主义斗争的舞台，返回加拿大与分别已久的家人团聚，并尝试着弥补和妻儿间已经有些疏远的亲情。然而好景不长，Barry在一次出门前忘记将自己的枪锁进柜子，大女儿Moira在拿枪玩耍时不慎走火射伤了妹妹Polly。虽然经过抢救Polly得以保住性命，但Moira却因此对枪械有了深深的恐惧，Barry和她的感情也逐渐疏远。虽然Barry后来应老队友Chris和Jill的盛情邀请、加入了BSAA担任顾问一职，但他并不愿意自己的家人涉足生化反恐领域。在Moira年满20岁的时候，她决定加入自己的偶像Claire所在的TerraSave。Barry多次劝说女儿皆无济于事，生性叛逆的Moira并不理睬父亲的苦口婆心，正在焦急之时，坏消息却又接踵而至，TerraSave的迎新派对突遭袭击，包括Moira与Claire在内的主要成员均遭劫持、不知所踪……



组织・FBC

2003年，随着安布雷拉公司倒闭，公

司内的生化武器流入黑市，落入了一些小国、游击队和恐怖组织的手中，在地区冲突和恐怖袭击中，经常发生使用病毒甚至怪物等生化武器的卑劣行径。为了应对这一情况，美国政府成立了联邦生化反恐委员会（Federal Bioterrorism Commission，简称FBC）。其职能原本是应对在美国本土发生的生化恐怖袭击，但在野心家Morgan Lansdale的领导下，FBC也会在国外派出武装部队来协助其他国家或地区应对此类事件。为了扩大自己的势力范围、让世界认识到自己存在的必要性，Morgan甚至指使FBC与恐怖组织“猎犬”合作，为他们提供新研发的病毒来策划恐怖袭击事件。在2004年，猎犬策划了后来被称为“Terragrigia大恐慌”的大规模恐怖袭击。老奸巨猾的Morgan为了展示FBC自身的作战能力，并消灭与猎犬勾结的证据，不惜使用太阳能卫星将整座城市付之一炬。

2005年，一直致力于揭露此次事件真相的BSAA领导人Clive R O'Brian策划了一次猎犬复苏的虚假行动，意图引出FBC里的真正幕后黑手。Morgan却将计就计，派人一举突袭了BSAA的总部，准备借此机会将BSAA吞并。危急关头，BSAA的Chris和Jill在Terragrigia废墟的海底找到了猎犬组织留下的关键证据，将Morgan的野心和FBC与猎犬相勾结的行径曝光于天下。Morgan立刻遭到逮捕，整个FBC组织也受到重创而一蹶不振，最终彻底解散，大部分成员也加入了BSAA。然而这一切并没有彻底结束，Morgan却有着自己意志的继承者，这个人就隐藏在另一个组织当中，并伺机复兴FBC……



组织・BSAA

为了应对日益频发的生化恐怖袭击，也为了挽回安布雷拉丑闻对自身造成的影响，制药企业联盟在2004年出资成立了非政府组织——生化恐怖主义安全评估联盟（Bioterrorism Security Assessment Alliance，简称BSAA）。在成立之初，组织的成员只有包括Chris、Jill和O'Brian在内的十一个人，后来他们也被称为“创始十一人”。在BSAA成立的同年，欧洲就发生了“Terragrigia大恐慌”事件，BSAA以顾问的身分介入此事，却没有执行应对策略的权力，整个事件的处理由隶属于美国政府的FBC一手包办，事件的真相也就此被掩埋其中。

2005年，在调查游轮Queen Zenobia上发生的生化袭击事件的过程中，BSAA遭到FBC的陷害，被诬为与恐怖组织“猎犬”勾结。所幸在最后关头，Chris和Jill发现了关键性的视频证据，揭露了当年FBC与猎犬勾结并毁灭了Terragrigia的丑恶真相。在阴谋被挫败之后，FBC的名声一落千丈并遭到解散，大部分成员则被吸收进了BSAA，无形中为BSAA的壮大贡献了有生力量。随后联合国将BSAA收编为自己旗下的官方组织，在官方有力的支持下，BSAA的分部遍及全球，并拥有了自己的武装部队，成为一些地区和国家应对生化恐怖主义的得力助手。然而美国以非本国部队不得在本土执行军事行动为由，拒绝了BSAA在美国境内的活动，而是派遣海军陆战队来应对发生在美国国内的生化恐怖袭击事件。

2006年，在逮捕安布雷拉公司总裁Ozwell Spencer的行动中，BSAA探员Chris和Jill遭遇了多年未见的宿敌Albert Wesker。战斗中Jill为了保护Chris舍身与Albert一同坠下山崖，不知所踪。2009年，在协助西非分部位于Kijuju自治区的作战行动中，Chris发现了Jill和Albert的踪迹，他和Sheva Alomar共同消灭了Albert，并将Jill救出。之后Chris和Jill说服了老战友Barry以顾问的身

分加入BSAA，共同对抗在全球范围内愈演愈烈的生化恐怖主义。2011年，非政府组织TerraSave的总部遭到了袭击，其中遭到绑架的成员之一就是Barry的女儿Moira。在Barry调查女儿下落的过程中，BSAA也为他提供了多方面的援助。

2012年到2013年，由恐怖组织“新安布雷拉（Neo Umbrella）”在全球范围内策划实施的数起生化恐怖袭击中，BSAA部队损失惨重。但是在包括Chris和部下Piers Nevans在内的所有成员的努力下，新安布雷拉的阴谋最终被挫败，BSAA再次拯救了世界。



▲BSAA全球各个分部的徽章。

组织・Umbrella

万恶之源，也是“《生化危机》系列”前期最为重要的反派组织。安布雷拉制药公司（Umbrella Pharmaceutical Corporation）是由欧洲贵族Ozwell E Spencer、Edward Ashford和科学家James Marcus博士在1968年联手创立的制药企业，目的是为了掩盖将可以改变生物DNA的始祖病毒用于人体实验这一非人道的行为。在几十年的时间内，安布雷拉公司凭借着在生化武器和制药两方面的巨大成就，成长为一所跨国的巨型企业，在世界各地都修建有秘密的研究所，用于生化武器的开发与制造。

1998年9月，公司研制的t病毒在一次事故中被人为泄露，将邻近的美国小镇浣熊市变为了充斥着丧尸和怪物的人间地狱。为了控制疫情，美国政府不得不动用飞弹将整个浣熊市夷为平地，伤亡人数高达十万左右。这一事件在全世界的媒体和民众中引发了轩然大波，随着幸存者对公司的法律诉讼和以美国为首的各国政府对公司的经济制裁，曾经叱咤风云的安布雷拉公司变得举步维艰。在2003年，公司最后的希望——高加索山区研究所的超级电脑被破坏，大量公司涉足非法行为的情报被公诸于世后，安布雷拉终于迎来了自己的末日，不久之后就宣告破产。2004年日本分部关闭，安布雷拉制药公司也彻底退出了历史舞台。但公司内部的人员开始将一些病毒样本和生化怪物的胚胎倒卖到黑市来为自己创收，这些流入黑市的生化武器逐渐被一些小国政府、游击队和恐怖分子所掌握，全球范围内逐渐爆发越来越多的利用病毒和怪物来实施的生化恐怖主义袭击事件。



人物・Ozwell E Spencer

大约出生于1931年，英国人，性别男。身为世袭贵族的Spencer是安布雷拉制药公司的总裁，也是一名极端的精英主义者，他的梦想就是创造一种新人类来支配整个世界，而自己则作为新世界的统治之神君临天下。在20世纪60年代初，Spencer和同伴Marcus博士在非洲的地下遗迹中发现了可以改变生物DNA的始祖病毒后，就决定实施自己的这一计划。为了掩盖将病毒用于人体实验的丑恶罪行，Spencer联合Marcus和另外一名贵族朋友Ashford一起成立了安布雷拉制药公司。公司除了经营一些药品方面的项目外，最主要的方针是将始祖病毒及其衍生物用于生化武器的开发与制造，从而创造高

昂的利润。

Spencer依旧在尝试实现自己改造人类的终极梦想，为此他还一手实施了“威斯克计划（Wesker Project）”，准备为自己进入新世界之时物色一批完美的侍卫。为了扫清障碍，他派人暗杀了自己曾经的朋友和研究伙伴Marcus博士，但也正是这次行动，导致了1998年那场惨绝人寰的浣熊市事件的发生。事件爆发后安布雷拉公司难辞其咎，陷于制裁与官司的泥潭中无法自拔，并最终在2003年破产。而作为总裁的Spencer却利用自身的财富和手段逃脱了法律的制裁并隐居起来，继续实现自己创造新世界的梦想。他在南大西洋附近购买了一座小岛，让威斯克计划中幸存下来的候选者之一Alex Wesker为自己开发一种可以使人长生不老的病毒。

2006年，Alex突然带着整支研究团队不辞而别，万念俱灰的Spencer暴露了自己的住所坐标，将Wesker计划剩下的一名候选人Albert Wesker引到了自己的身边。在向Albert和盘托出整个计划和梦想之后，Spencer原本认为Albert会俯首帖耳地为自己服务。但野心勃勃的Albert并没有这么做，而是一掌穿透了Spencer的胸膛，一代野心家的人生就此落幕。



▲被杀死在自家城堡内的Spencer。

事件・Wesker Project

执意要改造人类创立新世界的安布雷拉公司总裁Spencer除了不断研究在非洲地下发现的始祖病毒外，还在同时实施了“威斯克计划（Wesker Project）”——在全世界范围内搜集由高智商父母生下的孩子，在不知情的情况下让他们接受最为优良的教育和高强度的肉体训练，为今后Spencer带领新人类步入新世界时打造一支为他服务的生力军。这个计划以当时负责的一名叫做Wesker的研究员命名，而这些孩子也被赋予了Wesker这个姓氏。威斯克计划的下一步是在这些孩子人生中的某一阶段，给他们注射一种仍处于试验阶段的病毒。理论上这种病毒能够使他们通过濒死状态来获得新生，从而被病毒赋予超人一般的力量。不幸的是，在被注射了病毒后，绝大多数的候选人都死去了，幸存下来并获得神奇力量的只剩下两个人——12号候选人Alex Wesker和13号候选人Albert Wesker。

Spencer先是联系了Alex，将自己的计划和盘托出，并委托Alex在观察Albert动向的同时，为自己研制一种能够使人长生不老的病毒，来让风烛残年的Spencer能够返老还童从而顺利领导新世界。然而Alex在研究的最后关头背叛了Spencer，带领所有部下销声匿迹。绝望中的Spencer又找到了Albert，意图让他来帮助自己。得知了一切之后的Albert也没有俯首听命，而是选择了杀死Spencer并继承他的野心，由自己来完成这一创世计划，从而君临天下成为统领新世界的神。



公告

根据235辑回函表调查的读者反馈意见，并出于不浪费篇幅重复刊登的考虑，PSV版《生化危机 启示录2》在《掌机王SP》上就不重新制作攻略了。需要参考文字攻略的玩家可以登陆“游戏时光VGTIME”网站，搜索游戏名，上面有由《游戏机实用技术》授权、本人负责撰写的家用机版攻略的全部内容（不包括突击模式）。全收集视频攻略则可以在UCG土豆自频道的“攻略频道”栏目下免费观看。希望广大读者能理解这一决定。



距离《火焰之纹章 if》“透魔篇”发售也有一段时间了，最近也有《觉醒》相关剧情的DLC，不知各位玩家是否尽兴？至少我现在进度缓慢得才刚刚结束《暗夜》……十分痛苦。那么就来看些相关的美图感受一下作者们的创作力吧！

敏腕めいどですから

阿鲁：《暗夜》、《白夜》兄弟姐妹家庭大集合，真是幸福的场景。

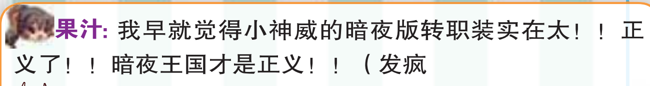
果汁: 龙形态主角与阿库娅的小清新插画，真治愈。











果汁: 我早就觉得小神威的暗夜版转职装实在太！！正义了！！暗夜王国才是正义！！（发疯

阿鲁: 赶紧把这痴汉拖走。







译 果汁

迅龙在登场时便以近似暗杀者的形象夺得不少玩家的欢心，而且其套装还是当时人人必备的一套“校服”，想必不少老猎人不会对这个怪物感到陌生。那么本辑就来看看迅龙的诞生秘闻吧。

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（五）

迅龙——潜伏在森林暗处的狡猾暗杀者

DATA

分类	龙盘目/龙脚亚目/（不明）/前翼脚龙上科/迅龙科
全长	约2003cm
全高	约523cm
脚的直径	约139cm
登场作品	《MHP2G》、《MHP3》、《MH3G》

迅龙是栖息在树木丛生的肥沃土地、完成了独特进化的飞龙。它会潜伏在暗处，用可怕的速度来追赶猎物，并把它们逼到绝境。由于这异常敏捷的动作而被冠上“迅敏之龙”的别名。迅龙一旦进入兴奋状态，脸部的皮肤与耳朵就会充血，变成红色，移动的时候还会留下残像，可见其速度之快，它那强韧发达的长尾巴拥有强大的破坏力。迅龙对声音十分敏感，曾被确认过对巨大的爆炸音感到害怕的样子，但是也可以确定被惊吓后便会发怒。被漂亮的漆黑体毛所覆盖的迅龙在《MHP2G》里首次登场，它会利用自己的速度以及能划出弧形或闪电型轨道的奇妙动作来玩弄玩家。



■前足的翼刃与尾巴的棘刺

迅龙的身体不似其他飞龙种那样有甲壳覆盖，取而代之的是有由鳞片处生长出来的柔软体毛覆盖全身。应要重点说明的是前足的翅膀，为了能切断树木在密林中高速移动，使得翅膀硬质化成为了刀刃状的翼刃。而那能伸缩的尾巴也是特征之一，当它处于威吓或愤怒状态时尾棘会倒竖起来，攻击的时候还可以把棘刺射出来对目标造成伤害。

由直线型轰龙到变化球迅龙的转变过程

——迅龙的设计概念是在哪个阶段决定的？

藤冈： 原本迅龙就是德田与同期参与企划的人所提交的企划书里的怪物。在我大致过目企划书后，就提出让同期的人来制作他第一个怪物，于是迅龙的设计就交由他负责了。

德田： 所以一开始我并没有参与迅龙的制作。

——那么有和制作人探讨过制作意见吗？

德田： 从途中开始就被恳求“想想办法吧”之类的（笑）。

藤冈： （笑）。因为轰龙是十分耿直易懂的类型，所以在《MHP2G》里就想活用同样的骨骼，制作出一个变化多端的怪物。然后在制作过程中，像是迂回之类的动作也渐渐变得丰富起来。

德田： 像是忍者一样的动作、使用尾巴攻击等，虽然迅龙这方面的大致印象已经决定下来，但是如何活用在游戏方式里是一个难题。

藤冈： 像这方面的处理真的很难呢，如果只是想象画面的话就会很好懂。比如迅龙采取“面对目标不是直冲而去，而是先前往别的地方然后再发动奇袭”的动作，但是在玩家面前实际做出这样的动作时，就会让玩家觉得“这个怪物到底在瞄准谁？”，我们就认为这样不太好。要如何活用迅龙这种设定，不好好思考是不能在游戏里反映出来的，于是当时我们在这部分陷入了难产阶段。

德田： 真的是难产啊，而且迅龙有作为主武器的尾巴进行伸展的要素，玩家也会很难把握好与迅龙的距离感吧。虽然我们明白想要把这作为怪物的个性加入游戏要素里，但是如果这样忠实地还原设定实在是很难正常游戏，游戏与设定这两方面如何进行取舍也是一个麻烦点。当我开始参与制作时，迅龙迂回的行动模式已经做出来了，我认为这种动作自身就很新颖，如果能好好活用的话说不定能变成一个拥有独特速度感的怪物。



——这是和轰龙进行差别化吗？

德田：对的，我们想展示出现今为止都没有的风格。

藤冈：但是因为制作时间比较短，我记得制作时只瞄准关键词然后就猛冲进度了（笑）。

——迅龙那使用翼刃飞跃过来的、类似忍者一般的动作，是从最开始就有的吗？

德田：有的，虽然是做出来了，不过在如何与其他动作区分开来使用的步骤上进行得不太顺利。虽然迅龙拥有很多种攻击方式，但是无论哪一种都很相似。从玩家的角度来看，飞跃过来砍人、飞跃过来啃咬、用尾巴来攻击也好，以机能来说都是相同的。所以我们对两种意见进行了整理，一是把这些招式统合为一种，二是让部分招式以别的形式使用从而进行区分。

藤冈：比如说一边牵制一边进行迂回，快速地进攻过来等。

德田：以轰龙来说，玩家明白它会采取突进攻击来作为终结技，那么回避了突进后只要找到空隙并展开反击就是与轰龙周旋的核心点。但是在面对迅龙时就很难处理这点，虽然有使用尾巴等把玩家逼到绝境的攻击，但是我们却无法决定最终采取什么样的攻击来作为终结技。用尾巴大力敲击地面的攻击（注1），就是抱着作为迅龙终结技的意图而追加的。而迅龙的其他行动是为了让这个终结技打中而采取的准备动作，如果回避了终结技后就会让玩家获得进攻的机会——我们以这两方面作为主轴进行制作，然后完成了迅龙的动作。



▲《MHP2G》的封面。

注1：迅龙挥动尾巴进行强力叩打的攻击。在这个时候尾巴会伸长，因伴随着冲击波的原因，攻击判定比想象中的要大。这也是迅龙的攻击招式里最具威胁的一招，到习惯前很难察觉到它的准备动作与防御方向，因此在一瞬间就猫车的猎人应该不在少数。

能改变迅龙强度的锁定镜头

——当时能够到处跳动并进行迂回接近的怪物还是初次登场呢。

藤冈：因为我们是为了对应直线型的轰龙，才以动作较为变化多端的怪物作为概念而设计的迅龙。我们认为它会成为要求玩家具备某种程度的动态视力的怪物，或者说是反射神经也可。

——再怎么说，也是让藤冈先生第一次使用“MH手势”（注2）的怪物……

藤冈：说的没错（笑）。到迅龙出现前我都觉得即使不用“MH手势”也能玩下去，所以只要采取普通的手势就好了……没想到迅龙实在是太过灵活，不得不在移动中转移镜头呢（笑）。是个能成为使用“MH手势”契机的怪物呢。

注2：猎人们都很熟悉的，为了在移动时也能更方便地调整视角的拿着PSP的手势。也被国内的猎人们称为“L手”、“C手”等等各种丰富的手势，以个人习惯为主。

德田：但是让它在《MH3G》登场的话，就变得简单很多了。明明是原样不动地搬过去的，为什么会变得那么弱呢？

一同：（笑）

德田：原因是锁定镜头，从玩家的视线中消失明明是迅龙立回动作里的基本要素，没想到一用锁定镜头就马上捕捉到了迅龙的位置（笑）。所以在《MH3G》里，对迅龙进行了不少修改。如果原封不动地照搬过来的话会马上被打倒，要保持原有的难度感觉，就不得不给迅龙追加应对锁定镜头的动作。

——具体来说是采取了什么方法呢？

德田：从回归本性的角度来说就是从速度方面下手，对这部分进行调整呢。我们对玩家的站位要求更为严格，并让迅龙取得更易命中下次攻击的位置。

藤冈：要如何表现目前为止都没有出现过的风格是个难题。实际制作游戏时，迅龙也是个让人十分烦恼如何融入攻略法的怪物。从这层意义上来说，当迅龙成型时为了让玩家能一目了然地发现攻略的方法，便加入了敏捷的动作与生态上的要素，成为攻略迅龙的提示。冰牙龙也是以这种方法制作出来的。


■与轰龙、迅龙骨骼相似的冰牙龙。

——原来有这样的过程。

藤冈：迅龙本身就是一只十分接近动作游戏要素的怪物，我们当初也觉得这对不擅长动作游戏或是难以抓住攻略诀窍的玩家来说是不是太难了。但是能这么自然地促进这些想法诞生的迅龙，还真是划时代的怪物呢。

德田：如果我从一开始就参与迅龙的制作，那么恐怕就不会成为这样的最终形态了。正是因为从一开始就大胆地乱来，才能活用这些设定制作出大家都能认同的怪物，对我来说这也是一只启发了我的怪物。

藤冈：确实如此呢（笑）。

德田：作为主武器的尾巴攻击很难把握好距离感，而且鼓励玩家多次和迅龙交战的概念本身就会让玩家感到困惑，从这层意义上来说迅龙真是挺难制作的怪物。但是从有难度的地方着手制作这件事本身，让我们觉得很棒。

——当时的设计概念是这么有难度的吗？

德田：真的是挺难呢。迅龙以其高速来让玩家感到困惑，但是做过头让难度变得太高的话，无论用什么武器也好，攻略的次数太多的话也会失去趣味性，这样是不行的。迅龙本身有趣的地方很显眼，所以其实问题就只剩下如何活用这些有趣的地方而已。我们从整理相关的意见开始，对迅龙进行再次构筑而使它变得更完善。

——顺带一提，与完成好的迅龙交战时感到难度如何？

德田：我在最开始时因完全跟不上迅龙的动作而感到难办。但是令我陷入这种状况的怪物在这系列诞生后都不曾出现过，从玩家那里得来的反映也很新鲜。因为是大家都很认真地游戏的感觉，所以我觉得这样很好，相当高兴。

藤冈：我也有同样的感觉。这是连我玩游戏的手势都改变了的怪物（笑），用迅龙素材制作出来的长枪的性能十分有魅力，由于想得到就不断去狩猎它了。

一同：（笑）

藤冈：刚好在狩猎第一只的时候就获得了重点素材“迅龙的天鳞”。那么用它来做什么呢？在思考后，就马上跑去做出了长枪，真是非常优秀，帮了大忙呢（笑）。



既像是迅速悄然地接近的龙，也像是具备优秀瞬发力的野兽般的怪物

——名字的由来是根据怎样的印象？

藤冈：就是根据汉字的“迅龙”原本的意思。然后全名取自蛇神的“ナ-ガ”和美洲狮的“ク-ガ”（注3）。由于“《MHP》”系列基本上都是由一濑负责，所以浅显易懂的命名会比较多。

注3：迅龙的名字为“ナルガクルガ”。



——关于设计这方面，迅龙与其他怪物相比，设定画或草稿的数量比较少，是因为很快就定稿吗？

藤冈：当时是有企划书的，比如有会使用雷电这样的设定。但是因设计方案比较少，所以我们就很迅速地就把这些方案整合起来。虽然较为简陋，但是我们的主要目的是只要让迅龙突出类似野兽的感觉就好。总而言之，因为制作时间较短，我们认为比起烦恼采取什么方案而犹豫，还是一口气地完成迅龙的设计比较好。

——你们没有让迅龙持有属性呢。

藤冈：说的没错，我们总觉得让怪物依赖属性不太好，而且迅龙本身也没驱使属性攻击的印象。

德田：比如说喷射出火焰之类的（笑）。

藤冈：迅龙攻击的特征并非是往属性的方向走，而是以体术为主。

——从生态方面来说，迅龙在捕食时是怎样的印象？比如说使用尾巴之类的……

藤冈：潜伏起来偷偷接近猎物然后一口气发动突袭的感觉，尾巴是用来做出牵制或威吓行动。

——话说回来，希望迅龙回归的玩家不少，但如果有锁定镜头在的话会比较难办吗？

藤冈：并不会这样（笑）。在《MH3G》时不仅让迅龙亚种登场，还把希少种也搬了出来（注4），它们非常努力了，所以只是暂时休息一下。

注4：迅龙亚种“绿迅龙”于《MHP3》登场，希少种“月迅龙”在《MH3G》出场。绿迅龙的尾巴叩击能连续使用2次，而且尾巴上发射的棘刺子弹带有很高的气绝值；月迅龙的尾刺带有毒性，最大的特征是会让自己“消失”，此时就连锁定镜头也不能发挥作用了。



▲迅龙亚种“绿迅龙”。

►迅龙希少种“月迅龙”。

（未完待续）



动物妖怪篇（上）

在之前两辑“妖物志”专栏中，小编向大家介绍了一些栖息在水中的妖怪，它们反映了人们对水的畏惧之情。本辑的主题则是动物幻化而成的妖怪，这些形为动物的妖魅们有的源自于古人的信仰文化，有的则来自这些动物在人们内心的投射。它们的身影曾在众多的日本动漫和游戏作品中出现，而中国自然也少不了关乎它们的民间传说，接下来就让我们赶快展开此次的妖物探寻之旅吧。

狐

狐狸算是在日本动漫中经常出现的妖怪。传说古时候的日本，成精的狐狸十分喜欢往来于人类群居之地，扰乱人们的生活。据说在鸟根县，曾有狐妖流窜此地，四处附身于人类。被附身的人会变得言行乖戾，举止异常，而人们只能在满足了狐妖的各种无理要求后才能让其乖乖离开。除了附身外，狐狸有时还可以伪装成其他的样子来作怪。据《太平百物语》记载，一只狐妖混入了穀物批发店里，并在店中到处小便，将店面搞得凌乱不堪。于是店家不得不按照狐妖的要求连续三天供奉好吃的红豆饭和油豆腐皮，才将这只调皮捣蛋的狐妖打发走。



▲在日本，人们相信狐狸能为商业带来繁荣，将其奉为稻荷神，因此日本各地都遍布着专门供奉狐狸神的稻荷神社。



▲《妖怪手表2》中以狐狸娶亲为原型而设计的迷你音乐游戏。

此外，在日本各地还流传着“狐狸娶亲”的传说，据说只要遇上了晴时雨这一特殊天气，就很可能是附近有狐狸在娶亲。在《聊斋》的《狐嫁女》中还描绘了中国版“狐狸娶亲”的场景，有兴趣的读者可以找来一读。

中国关于狐狸的传说可谓源远流长。据《山海经·海外东经》记载：青丘之国，有狐而九尾——这便是诸多动漫影视作品中出现过的九尾狐。九尾狐不仅是西王母的宠物，拥有极高的灵兽地位，在中国还被认为是吉兆。东汉时期的《吴越春秋》里记载大禹年至三十仍未娶妻，行至涂山见到九尾白狐后便娶到涂山女，成就了自己的伟业。而到明朝的《封神演义》中，九尾狐却变成了红颜祸水、作恶多端的邪恶女妖。值得一提的是，日本也有关于九尾美女狐妖的传说，九尾美女狐妖名叫“玉澡

前”，她赢得了鸟羽天皇的宠爱与信任，但不久之后，天皇突得重病卧床不起，御医却无法查明病因。最后由阴阳师安倍泰成（也有一说是安倍泰亲和安倍晴明两人）判明是玉藻前作怪，在阴阳法诀前，玉藻前暴露出白面金毛九尾狐的本体，从宫中逃亡。

清朝的《聊斋》和《阅微草堂笔记》中，狐妖脱离了神圣和邪恶这个两个极端化的形象，转而演变成了更近人类女性的形象，她们外表美丽，内心也有着知恩图报的高洁品质。



▲鸟山石燕笔下的玉澡前。



►九尾是《火影忍者》中尾兽之中最强的一匹。

◄《噬神者2》中名为九尾的荒神。

▼《地狱老师》中的妖狐玉藻京介鄙视卑劣的人类，但有时也会被人类的真情打动，是一个颇为复杂的形象。

▼《夏目友人帐》中的小狐狸虽是妖怪，却让人倍感怜惜。

猫

猫自古就是陪伴于人们左右的动物，因此关于它的异闻也格外多。比如，在日本的民间传说中有一种叫“五德猫”的妖怪，它经常被主人带去吸食死人之气，因此渐渐成精，能通人语。某次中元节盆踊（注1）祭典，这只猫的主人和他的朋友出门看江户的巡游戏团演出去了，留在家中的妻子对着猫自言自语道：“你也想去看表演吧？”没想到猫竟开口回答说：“这种小把戏有什么好看的，江户来的巡游团不过如此，我的舞技比他们还要拿手得多。”话音刚落，这只猫就念着净琉璃（注2）的台词跳起舞来，其曼妙的舞姿让妻子看得入了迷。

注1：盆踊是日本人在盂兰盆节期间（阴历七月十三至十五日）跳的一种舞蹈，人们会合着大鼓的鼓声，围成一个大圆圈跳舞，该舞多专注于手部的动作。

注2：净琉璃是日本民间曲艺的一种，讲述了源氏公子和净琉璃小姐的爱情故事。



◄五德猫除了会说话外，还会自己点燃人类屋中的篝火。

人们常说老猫容易成精，安永（1772-1781年）年间，在泉州（今大阪）住着一个姓平濑的男子，一日当他读书到深夜时，身后的门被轻轻拉开了，一只巨大的手臂扯住了他的发髻，惊慌中他抓住了手臂并用刀将其砍了下来，妖怪痛得大叫一声便逃走了。第二天天亮后平濑一看，这只手臂原来是一只巨大的猫爪。而在美作（今冈山县）也流传着一个类似的故事。某日，一位武士家里来了一名十五六岁的养子，在家中睡了一晚后，这位养子对家人说昨夜有一名老人压住了他的胸口，让他手脚都失去了力气，并且无法说话，十分痛苦。武士听后非常生气地说道：“你身为武士之子怎会如此懦弱！像你这样的胆小鬼是不能继承家业的，你还是出家当和尚吧。”少年听后既生气又伤心，当晚便握刀等待，待老人一出现就一刀对他砍了下去。家人听到声响点灯一看，发现卧室里留下了一滩血，众人顺着血迹追寻，看见一只大猫被砍成两截死在了路边。而前文中的五德猫和一些上了年纪的老猫经常是以尾巴分岔的外观出现的，这便是一种叫“猫又”的妖怪。根据《徒然草》记载，猫又生活在深山或住家之中，它的长相令人畏惧，并且会吃人，猫又的尾巴分岔越是明显，则妖力越高。

有时，日本的猫妖还会幻化成其他的形状迷惑人类，这样的猫妖通常被称作“化猫”。传闻在鸟井地区，一只猫妖变身为了某个家臣的母亲，当家人发现母亲趴着吃东西等怪异举动后便顿觉不妙，果断射杀了她。第二天，死去的母亲变成了一只家猫。后来当家人掀开母亲房间的榻榻米才发现了她的遗骸，一家人也陷入了莫大的悲痛之中。

►《讨鬼传极》中的风缝，有着女性的姣好身材。

说到中国，最有名的恐怕就是“九命猫妖”了。佛经曰：猫有灵性，其命有九。据说当人们将猫养到第九年后它们每隔九年就会长出一条尾巴，一共能长九条，再过九年这只猫就能变成妖怪并幻化为人形。



▲鸟山石燕笔下的猫又还有着能够直立行走的特征。

在中国的金华地区也流传着一种叫“金华猫”的妖怪，据明代陆粲所著的《说听》卷下记载：金华地区的猫一般饲养了三年后就会成精。据说每到半夜时分，金华猫就会蹲踞在屋顶之上，张嘴对着月亮吸取月之精华，久而久之它们就变成了妖怪。成了精的金华猫会变化成不同的形态出来魅惑人类，比如遇到妇女就会变身成美男子，遇到男性则会幻化为美女。有时也会进入一般人家中，进入住宅后，金华猫会先在水桶里小便。人们一旦喝了水桶里的水之后就会看不见它，而且在家中居住的人们身体也会逐渐衰弱，直至卧病不起。



◄在外形上并无妖怪痕迹的金华猫。

►《胧村正》中的猫妖阿恋演绎了一则复仇与救赎的动人故事。

◄《夏目友人帐》的猫咪老师则是走治愈系的吉祥物妖怪路线。

鸟

无论在日本还是中国都流传着与鸟相关的妖怪传说。比如在日本和歌山县就有一种名叫“送雀”的妖怪，当人们在夜路上行走时，它就会跟随灯火而来，而送雀的出现意味着附近很快会有野狼出没，袭击路人，因此人们只要在夜间一看到送雀就会被吓得魂飞魄散。而在日本的山口县和静冈县等地，夜雀的出现被视为吉兆。比如在山口县，人们认为只要看到麻雀飞入了家中就一定会有好事发生；静冈的居民则认为在自家房檐下飞来飞去的麻雀是家里故去的亲人所转生而成的，因此不能追赶和伤害它们。

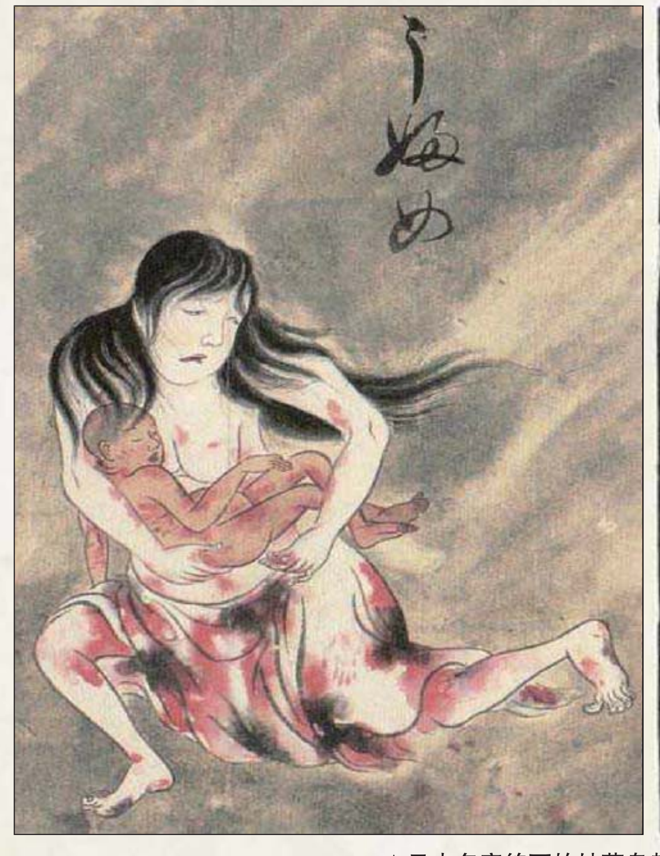
而另一种名叫“入内雀”的妖怪就会让人心生怯意了。入内雀喜欢把蛋下在人的身上，这种鸟的蛋比人的毛孔还小，当它出生后就会把人的内脏当做食物，直到吃空整个人才会飞出体外。传说一条天皇时代，被发配到陆奥地区并死在那里的藤原实方（注3）的亡魂，便化作了入内雀。

注3：藤原实方（？～998年），通称熏中将，传说是《源氏物语》主人公光源氏的原型。

中国西晋朝代的志怪小说《玄中记》中则记载了一种名叫“姑获鸟”的妖怪，原文说道：“此鸟名姑获，一名天帝女，一名隐飞鸟，一名夜游鬼，好取人女子养之。有小儿之家即以血点其衣以为志。故世人号‘鬼鸟’。”姑获鸟又叫“产女”，多为死去产妇的怨念所化，能够吸取人的魂魄，所居住的地方磷火闪耀，常在夜晚出来活动，披上羽毛即变成鸟，脱下羽毛就化作女人。她们抱走别人家的婴孩，并在夜间行走，怀抱里婴儿的哭声就化成了姑获鸟的叫声。



▲《大神》中的姑获鸟跳出了其惯有的母亲形象，被设计成了游女造型，在理念上颇具深意。




▲日本名家笔下的姑获鸟都是护子心切的母亲形象。

（未完待续）



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

文 德科

一直关注着3DS破解版主机价格的玩家要注意了，因为9.2以下版本的New 3DS LL已经所剩无几，所以价格扶摇直上，从之前的1100元直升到1500元，而且如果高版本的主机系统持续不能破解的话，这个价格也不可能下降了。不过暂时庆幸的是，之前New 3DS（小机器）卖得不好，现在还有一些初始版本为8.1的主机可以破解，目前市场上也是以这批主机为主，价格还在玩家可以接受的1000元左右，但是如果对小机器没有任何感觉的话，那就只能破财了。Gateway烧录卡随着升级更新的性能后，刷机已经越来越简单。

当然，坚持选择正版游戏的话就不用担心这些了，高版本的New 3DS LL虽然受到汇率的影响，价格却没有升高，依然是980元的亲民价，新游戏的价格也还是300元左右。接下来的游戏中最受期待的无疑就是《怪物猎人×》了，《怪物猎人4 G》略带失望的口碑将玩家的期待累积到了本作，制作方不断放出的全新要素和厚道内容也让猎人们有些冷却的狩魂重新燃烧，估计价格也会像当年的《怪物猎人4》一样炒上一段时间了。

PSV也在汇率的波动下价格小涨，1100元是目前比较主流的报价，国行主机和水货（其实就是港版和日版为主）基本上已经形成了并存的局面，玩家在选购时也没有太多刻意的版本要求，需要提醒的依然是国行主机不锁游戏但是锁外服，这点在购买时还是要做出一些权衡。游戏方面，PSV还是难免有些输出不足，暑期几款不错的RPG暂时还没有明确的汉化消息，玩家还会继续等待的，备受期待的《舰队收藏》继续跳票，处于观望的提督们也有一些不爽了，而且这一延多少带上了遥遥无期的绝望感，最后成品如何也更加不得而知了。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	900	980	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	880	880	1080	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1050	920	1050	700	50	60	100
广西南宁	光派电玩	—	1050	1250	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	950	780	50	60	110

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	900	1100	550	60	110	210	320	620
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	800	1100	300	70	100	200	300	450
广西南宁	光派电玩	980	1250	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	185	275	450

硬件短消息

PSV-2000红白机主题保护壳

品　　名	レトロフェイスケース
出　　品	Columbus Circle
对应机种	PSV–2000
官方价格	1620日元

任系主机的红白机风格周边在推出后受到了不少玩家的好评，现在这股风也吹到PS系主机上来了。这款PSV–2000保护壳使用了老玩家们熟悉的红黄配色，PSV–2000装上后主机就像FC手柄一般；充电口、耳机孔、摄像头位置为镂空设计，即使装了保护壳也不会影响正常使用；保护壳原料为聚碳酸酯，既轻巧又结实，可以很好地保护主机。







New 3DS LL Game&Watch风格保护壳

品　　名	レトロプレート&ウォッチ
出　　品	Columbus Circle
对应机种	New 3DS LL
官方价格	2970日元

继续走怀旧风格的保护壳，不过和上面的PSV–2000保护壳不同，这款New 3DS LL保护壳虽然使用了FC手柄的红黄配色，不过却是依照Game&Watch风格来设计的，甚至连名字也是在向Game&Watch致敬。保护壳最大的特点是它上面的显示屏并不是装饰，而是实实在在的电子钟，集合了时钟、闹铃、秒表、温度计功能，适合出差或旅行时使用。







主持 马修&阿鲁&昴星团
插画 西瓜树

掌门人

咩♥

因为负责专题企划的写作，所以经常要翻阅以前的《掌机王SP》以及其他的周边书刊，有时翻着翻着，就翻到“小编寄语”，然后发现这些记载自己从前琐屑的小段落文字竟然有如日记一般，虽然不如日记那么面面俱到，但回忆起来也别有一番感觉。如此看来，定期把自己的一些思想言行纪录一下，也是有必要的，起码在记忆淡薄时能通过文字回忆起来，自己竟然还有那么想/做的时候。如果说“小编寄语”是记载小编们的文字，那“掌门人”记载着的就算读者和小编们的互相聊天和吐槽，时过境迁之后相信彼此回顾起来都会有不一样的感觉。感慨完毕，那么放下从前，开始我们本辑的聊天和吐槽吧！

新人 古林 参见！

大家好，我是新加入《掌机王SP》的小编古林！很高兴能在这里占个版面与各位读者打声招呼，现在感觉还有点羞羞的呢。

回想起来，我的游戏历能够追溯到十多年前的小学时代，在自家表哥无情地荼毒下，当时仍年幼的我就义无反顾地走上了这条不归路。在游戏世界的大沙盘中，我比较喜欢传统的RPG，对微操技术性强的运动类与动作类基本无能，然而始终坚持“手残志不残”这个游戏原则的我——其实大多数时候是为了了解剧情，还是尽可能通关了不同种类的游戏，自我感觉涉猎范围还是比较广的。

游戏对于我几乎可以说是生活的一个重要组成部分，我无法想象未来某一天失去游戏的我会是什么样的。正是因为热爱游戏这个特殊的领域，让我毅然选择了这份工作。如果看到这里的读者能够从中找出一丝共鸣，小生感到万分荣幸。今后就请各位读者们多多关照啦。



只言片语 | 编辑们审碟好认真专业样子（湖州 陆怡凡）



小编们会在吃撑、喝醉、生病等身体状态不佳的时候玩游戏吗?

苍穹 由于个人秉承“适度饮食”和“烟酒不沾”的原则，所以“吃撑”和“喝醉”肯定不会发生，生病状态下玩游戏倒是常事。学生时代是因为生病请假的话父母往往不在家，正是偷打游戏的好时机；工作后则多是因为截稿日在即，身体状态再差也得挺住。

白菜 那得看看有多不佳了（汗）。以前吃撑后去打街机游戏是常事，喝醉后玩《反恐精英》还被人调侃“走位飘忽”，生病住院的时候更是一个劲玩掌机。总之只要没影响到正常判断能力和生活能力，我觉得玩游戏也是OK的。

果汁 看生病的程度而定，不过我发烧的话基本就不会去动游戏机而是在床上呼呼大睡吧。这样身体也好得快一点。



古林 犹记得当年某次患重感冒，39度高热烧得我头晕目眩，但仍坚持窝在房间里刷《大神》。当然后来父母回家发现我的愚蠢行径后，无情地对我进行了严厉制裁……是的，之后的一个月里我没碰到任一台游戏机，真的是摸都不给摸（泣）。而且我也不记得意识模糊时玩的都是些什么鬼了!



马修 作为吃货，每顿都吃撑然后舒舒服服地玩是日常。至于喝醉……只有到头晕反胃的地步才没法玩，微醺之时玩游戏的感觉也挺好。生病也是同样，只要不是头疼脑热头昏眼花恶心的，都不耽误玩。



乌冬 吃撑基本没什么影响，就当分散一下注意力，而且掌机还可以边走边玩，不过后面两种情况就已经是生理状况上不允许了，所以也不会作死。



昴星团 吃撑后我只会集中精力消食，而自己烟酒不沾就更不可能遇上喝醉的情况了。但记得以前上学的时候就指望着在生大病回家休息的时候偷偷玩游戏，只要一听到家长关门去上班的声音就立即从床上爬起来玩个痛快。（然后病得更重了，起不了床。）

拉妹子入坑

想用一台NDS来拉傲娇妹子入游戏坑，请各位大大推荐几个适合的Game。

开平 周卓乐



阿鲁： 这年头NDS已经混不走啦，给你推荐一位新朋友——3DS!

苍穹： 拉人入坑用什么机器/游戏不是重点，重点是要了解其兴趣再投其所好，你说是吧？果汁同学。



果汁： 是是是，您说得对……

白菜： 最新的《猫村》您看如何?

古林： NDS平台的话，《魔法工厂》与《大神传 小小太阳》应该比较容易吸引妹子入坑。进阶篇是《逆转裁判》和《幽灵诡计》等较有深度的作品。

马修： 以前曾经用《新·超级马里奥兄弟》成功吸引过妹子，但动机不纯，结果妹子没到手，机器却被拐走了。其实妹子玩游戏范围一点也不比汉子小先弄清傲娇妹子喜好哪种类型吧，小时候玩FC多些的可以推荐任天堂第一方游戏，喜欢小动物的可以推荐《口袋妖怪》，而喜欢美国硬汉大片的则可以推荐《GTA》、《如龙》以及各种暴力刺激的赛车游戏。

只言片语 希望《火焰之纹章if》能改善前作的种种不足。（广州 杨洪）

微生活

1.又一个反派诞生了

（古林的Q版头像发来后，众编围观点评）



昴星团： Q版看着就是小哥。

苍穹： 又一个反派诞生了！

果汁： 看起来挺纯良的呀。

苍穹： 毛老师（即白菜）、果汁、古林，都是反派！

昴星团： 反派？

果汁： 等等，我这么纯良的头像……

昴星团： 不会也想学《UCG》某期的封面来个对阵营吧？

白菜： 是《机战》头像的朝向。

苍穹： 《机战》里面我方机体的头像是朝左的，敌方机体头像朝右。╮(╯_╰)╭

昴星团： 诶？原来是这样！

马修： 忽然发现我是中立派……

2.伊布是……

（众编在讨论下一辑《掌机王SP》的攻略）

昴星团： （做下一本时）有《猫村》不怕没东西玩啊。

古林： 我喜欢玩真喵。假的摸不到毛啊！存在的意义呢？

果汁： 玩这个还不如玩《任天狗+猫》。

古林： 再怎么可爱也只能摸到触摸屏而已！简直就跟那个什么“口袋摸摸乐”一样充满恶意！（伊布好可爱。）

昴星团： 嘴上说着恶意，心里还是很爽的嘛。

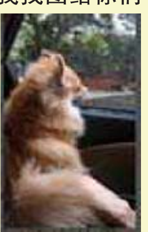
古林： 那是因为我深爱着伊布（犬派）。

昴星团： 伊布竟然是犬么……犬派不是应该布鲁吗？

古林： 我家狗挺像伊布的。

昴星团： 不是吧，尾巴就不一样了啊。

古林： 我找图给你们看。看，至少颜色像（嘴硬）



昴星团： 更像导弹啊。



古林： 不！不像导弹，像伊布啊！

苍穹： 伊布↓。（※该伊布为瑞典足球运动员）



古林：

时隔多年

时隔多年，高考完的我再次购买了一本《掌机王SP》。由于高中学业比较紧张，之前从78辑开始一辑没落的《掌机王SP》只是偶尔买了几本，而且买了也只是往书柜上一扔，到现在也没有拆封。还记得第一次看到《掌机王SP》的时候，感觉像发现了新大陆，那时对于游戏的热情远远大于现在，那时的我还梦想着未来能去编辑部当编辑，也投过稿。那时一个月的零花钱只够买几本杂志，现在的我刚刚买了PS4，但是对游戏的热情却不在了。宁可在网上瞎逛，也不把快白金的游戏白金。最近天天去家旁边的游戏店闲逛，跟老板早已混熟，听了他讲儿时玩游戏的经历，我感觉对游戏的热情又回来了，觉得游戏机带给我的乐趣是网游、手游无法带来的，就像《掌机王SP》一样。即使高中有很多辑没买，但是在以后的日子里，我依然会每辑不落！

北京 Joker

苍穹： 首先欢迎Joker读者的回归。至于你后面问的大学专业对口问题，其实只要掌握好外语，锻炼自己的行文水平并积累投稿经验，无论什么专业都是可以的。

白菜： 保持激情是很重要的。我和朋友闲聊时只要说到以前玩的某款游戏，然后一帮子人那两天就会各种花式回顾那款游戏。

马修： 很多老玩家因为学业或工作以及家事操劳，而对游戏的热情降温，这也是情理之中。其实不管热情如何，以平常心态，去体验游戏，很可能还会以另一种态度重拾乐趣哦。

只言片语 | 因为不懂日语，所以期待下《火焰之纹章if 白夜·暗夜》的美版。（上海 盛旭东）

235辑掌门话题之PSV版《生化危机 启示录2》在《UCG》和《PS3专辑》上都刊登过相近攻略，你希望《掌机王SP》再做一次吗？

我觉得有必要再只做一次，因为要替只买《掌机王SP》的读者的感受吧。担心内容视角重复的话换人从其他观点看待这个游戏吧，顺便写一下小知识也好。

广州 洪洪

毕竟是以前出过的游戏，所以我觉得，还是把有限的地方让给更多的新游戏吧，不知道小编们更倾向于哪一种呢？

上海 Gumi

不用了……

东东

该做就做嘛，我之前没买《UCG》也没买《PS3专辑》……

大连 小昭

非《生化》粉丝表示：无所谓了。

西安 Lilid

我的建议是没必要重做，虽然我平时不买《游戏机实用技术》和《PS3专辑》，但如果有需要的话，一本《游戏机实用技术》也用不了多少钱，多给新游戏流血位置吧。

昆明 阿狸

如果没记错的话，9月份应该有不少掌机大作，我倾向于不刊登，这样可以给版面让给更多的新游戏！真有需要的话，找小伙伴借一本《UCG》参考下攻略就好了，没必要重新刊登。

北京 血着

《掌机王SP》和《游戏机实用技术》双收的表示：无所谓。

吉林 林艳

不妨再制作一次，毕竟一定会有玩家不买那两本而只购买《掌机王SP》。

淮安 宋皓晨

还是看《掌机王SP》的页面是否紧张吧，不差页数怎么都好说，但本来页数就就紧张，就还是别重复刊登占用页数了。

沈阳 刘YE

公平公正

参加了好多微博比赛，结果获奖的都是活动房小编内定的自己的小号，挺无奈的，如果是日本就能做到公平公开公正。

汕头 林少忠



马修：所以那种动辄大出血的抽奖我基本都是看看，想要作弊实在是太简单了。当然，《掌机王SP》和《口袋玩家》的转发抽奖就不会，因为没必要去作弊。

昴星团：公平公开公正并不是依国界而定，而是看举办方是否有诚意。另外这里提供一个内幕，我们的微博转发抽奖总是会随机到同僚《游戏机实用技术》的官博，然后狠狠地踢掉这个名额再抽一次。

果汁：每次看见抽中《游戏机》我都要笑半天。

白菜：所以《UCG》到底塞了微博抽奖平台多少钱。

苍穹：我又想起了自己编程做抽奖工具的少年。

昴星团：求不黑，那个程序是下载的。

该不该赔偿？

我的小P被校领导没收了，等到我去找他要的时候，他却说不见了，小编们我该怎么办？叫他原价赔偿呢？还是要加上精神损失费？那个小P承载了我许多美好的回忆啊……

南宁 AXG

白菜：虽然这位同学满心想要赔偿，但本人还是劝你一句：忍气吞声吧。只要你还在学校一天，校领导就是你的直属上司，真要有心搞你那可是分分钟的事。游戏虽然重要，但还不至于跟自己的前途和学业放上天秤比较。

马修：你可以先去和校领导说说，如果是通情达理的，恭喜你；但如果是仗着领导身分不理你的，那还是按白菜说的吧，虽然说起来似乎是让受害者放弃维护自己的合法权益，但有些时候……不过无论怎样，精神损失费都算了，不玩游戏的人很难明白其中的价值，反倒会认为你在讹诈，导致事情往不好的方向发展。

只言片语｜《Sword Art Online 失落之歌》的中文版能更方便玩家理解剧剧情。（上海 顾春军）





马修： 貌似把眼睛和嘴巴画成统一形状会有很喜感的效果？

泉州 Yozora



马修： 据说这个不服不忿的表情出自张学友。

广州 咕猪鱼



马修： 年初回函表上的自画像，背景很用心啊。

天津 才子

马修： 3DS的拟人机，身上似乎有雌性符号。

上海 天空男孩



马修： 从动作和特效来看，似乎是《超级街霸ⅡX》的隆用超必杀胜出的场面？

苏州 阿鑫



小编们有没有遇到游戏玩不过来的情况？

北京 Joker

马修： 很多，或者说等你以后工作忙碌又没有人限制玩游戏的时候，你就会出现游戏玩不过来的情况了。

看到国行版的《讨鬼传 极》才249，瞬间觉得自己入的日版简直是天价游戏。

茂名 似水流年

马修： 前一阵帮朋友拍个PSV游戏才150多，一下觉得自己以前买的都是天价……

在街上看到小黄书，会忍不住买吗？

开平 FFF团长

马修： FFF团长同学貌似每次来信都会问这类比较羞羞的问题呢。既然没这么问，那我就认真答一次吧：现在街边很难再看到卖封面各种擦边内容的杂志小报的书摊了，倒是有些火车站和客运站的书摊还有，不过都是标题党，买过一次便再也不会去再买了——以上说的是十多年以前的事，现在信息时代，坐长途车早就不需要现买报纸杂志啦。

终于等到PSV的《生化危机》了，经典啊！

南宁 卢尚拓

马修： 很多人都很感慨，毕竟从上一次PSP版公布到不了了之，《生化》这次来得虽然迟但终究还是来了。

《怪物猎人》是我一直在玩的系列，很喜欢，只要能玩的都买。又要出新的非常期待。

南宁 陆镇业

马修： 不止你，很多猎人都准备好银子，等待新的狩猎季啦。

感觉老任一直在为NX憋大招。

广州 冯天儿

马修： 任天堂在Wii U时代的确有些郁闷，希望接下来的NX时代能重新振作起来吧。

现在好多优惠应用，什么专车啊、外卖啊……小编们做个游戏购买应用吧，满200优惠70，多好！

深圳 X皮

马修： 看似不错，但是干这个小编就偏离本行影响正常出书啦，所以这么有前途的事业，还是留给有理想有钱的人去做吧。

任天堂的《口袋抓取方块》果然出在手机上啦？可是我下载的安装完为什么一直卡在开始的四个脑袋那里呢？我是国产某安卓机……

成都 阿肚

马修： 我的也是，一开始觉得是网络问题，但后来和负责手机栏目的纸鸢聊了后，也不排除是国产手机的自主研发芯片和游戏不兼容……

晚上飞进来一只蚊子，每次打游戏到正爽时腿和脚上总会被它给悄悄咬个包，痒到影响打游戏，怎么办？

合肥 Hanze

马修： 买个蚊香或电子蚊香吧，驱蚊的方法还是很多的，而且以后也可以用得到。不想花这钱的话，下次玩游戏时也留意下腿脚部的感受，觉得有蚊子落上，等它吸血吸得正爽时，就把手悄悄靠近然后快速拍上去，就解决了。

巅峰

232辑我的线条自画像终于进入小编法眼，上了“玩家画廊”，我就知道，我坚持了那么多期，虽说是乱画的，但是也刊出了啊，我画画的一个巅峰啊，不敢相信，我也有今天……

南宁 卢尚拓

古林： 我认真看了一下这位读者的自画像，说真的画得还挺可爱的呀，有鼻子有眼的，可以继续努力！迎娶白富美，成为名画师，走上人生巅峰不是梦！（我就不说大多数画师的生活有多水深火热了……）

马修： 那小块其实本意就是留着给大家涂鸦的，但还是有很多朋友画得特认真，这也让我打心眼里佩服：在一整张纸上画细节没什么，但在这么一小块地方还画得这么用心，真的是很棒。

只言片语 | Falcom的游戏实在是神作！（开平 凛酱）

游戏与钱包

身为一个养着掌机的学生党……每每看到想玩的游戏都会激动！但是摸摸自己钱包……唉。

陆镇业

库玛：忍不住想象了主机拟人，然后玩家像掰面包一样掰碎卡或光盘给主机喂食的画面……

马修：相信我兄弟，需要钱就能解决的问题都不是问题！（摸摸空的钱包。）

果汁：怎么感觉和我现在也没什么区别啊（摸摸自己钱包）……唉。

昴星团：真怀念过去一个游戏才几十块甚至直接下载就能玩的年代。

白菜：正因为得来不易，才会认真对待。比起工作之后先买再说的心态，我觉得还是学生时代对待游戏的态度更纯真。



稿费样书在召唤

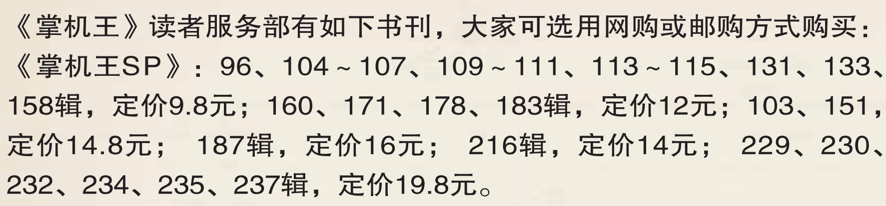
这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：



《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230、232、234、235、237辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、92辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语 希望PSV上有《鬼泣》和《生化》，现在PSV上大部分都是共斗，审美疲劳了啊！（东莞 FuBWei）

小编寄语

ZJW

古林

★看到《奥丁领域》高清重制的消息，简直整个人都兴奋得要蹦起来。这么多年了，做梦都希望能有个不掉帧不拖慢的《奥丁领域》，感谢 Atlus 与香草社圆了我这个梦。妥妥地来三份！

★《MGSV 幻痛》里居然可以带狗狗出门，身为狗派的我几乎是瞬间就破了功，为了连狗毛都看得见的高清画面，这不是只能流着血泪入 PS4 了吗！我本还想要多坚持几个月的……说起来 DD 应该是捷克猎犬没错吧？

乌冬

◆《黑猫》最近活动搞得很频繁，并且接连几弹新卡的能力都很不错，导致自己也抵挡不了诱惑，把之前一点一点累积下来的水晶全部用掉抽了 30 连，虽说出了 L 级卡，可最关键的那张就是死活都不出，结果越想越不甘心，终于进了课金坑再追加 20 连，不过最后依然没出……这就是手游的可怕之处吗？

◆ AKB48 总选举虽然已经过去 3 个月，不过总选举效应依然没有结束，各种相关的周边依然隔三差五地搜刮着自己的钱包，而且接下来还有大 BOSS——总选 BD 合集，怎么感觉肾在隐隐作痛……

咕噜（美编）

●9 月开学小宝已经正式成为小学一年级的小学生了，新学校、新环境、新老师、新同学，一切都是新的。即将开始 6 年的学习生活，希望你拼搏、奋进、励志、汲取生命的能量，有一颗阳光、积极向上的心，快快乐乐地学习，天天向上。儿子，加油！

果汁

★《Fate/grand order》最坑爹的并非是抽卡，而是再临素材的掉率……好不容易花了一周才让阿尔托莉雅升到 70 级，这么一看贞德的再临素材已经是最温柔的了。金闪闪抽稍微玩了次 30 连，虽然没出英雄王但是抽到自己想要的英灵也不错了，本来也不是很喜欢英雄王。

★去书城买到了《猎魔人》的小说，但是没买到卷一！真是逼死强迫症。

★《无夜之国》发售了吗？没有。还延期了。

香山（美编）

◆继上一部男二逆袭的少女漫画后，这次我又手贱打开了一部少女后宫向的漫画。因为一直都对这类型的漫画没有太大的感觉，所以一直都没有自发性地了解过。但不同于其他少女后宫漫画的是，这一部漫画的女主角既不玛丽苏又不小白，更没有周旋在每位男性角色的感情世界中，甚是欣慰。可能以前那种又软又玻璃心的女主角套路已经不适合当今时代的发展了，然而漫画家们也发现了这一点，塑造的女性角色都渐渐往不带圣母属性并且独立自强的类型靠拢。这对于读者而言，真是福音！要不然打开漫画评论一堆，不是想把女主角从漫画里面揪出来打一顿的，就是弃坑把该漫画打入冷宫。

Juxi（美编）

◆最近时不时下大雨，即使出太阳也多半是个闷热天，人的心情也变得跟这天气一样了，希望快点好起来……

◆真的是年纪越大，烦心事越多，一个人的力量总是有限。M 小姐说：当感觉力不从心的时候一定要学会寻求帮助。然而，有时候有些事，除了自己，却是谁也帮不了的。

虫无兮

☆在机缘巧合之下开始观看《世界青年说》。虽然还是一档从韩国搬来的娱乐节目，不过能够同时获得许多不同国家的观点，这一点还是挺不错的。而且这个节目莫名地戳我笑点，每次看都笑到抽筋，有种在观看《APH》的错觉。

☆在医生的建议下开始了慢跑，可是我的脚一着地就开始全力奔驰，根本控制不住，于是路人就看着一个已经160斤的成年男子大半夜的在马路边上狂奔。最后确认了风一般的自己是做不到慢跑这件事的，决定找别的方式锻炼心肺功能。

昴星团

★这次被安排了《光辉圣约 无尽》的攻略，编辑部的大家表示都很期待，但期待的不是攻略，而是想看看"纯洁"的我在做完攻略后会变成啥样。（然而并没有什么变化。）

★看苍老师、古林姐姐直播惊悚游戏《活至黎明》的时候，偶然的一次惊吓环节因为没有心理准备而叫出了声，于是苍老师微微一笑："这就把你吓成这样了，那后面女鬼的部分你还要再叫一次，就连我都被吓了一下。"然而在女鬼部分我却一脸淡定，遭到了善于玩恐怖游戏的苍老师的嫌弃，但其实我只是被吓得反应迟钝了好吗?

马修



◆之前两周的周末温度非常适合外出跑步，但每次都在我打算出去跑步的时候下雨……算了，室内运动重新拾起来吧。

◆终于再度艰难填完一坑——最早买3DS时一起买的初代《战国无双 编年史》，最后德川家康的秘武拿得好辛苦。终于填了这个坑后，又默默地开了《战国无双 编年史3》……



◆感谢魔法小糖球妹子日本行带的礼物，《异度之刃》的坑不开不行了啊。

白菜



□因为VGL，解锁了人生第一次的现场音乐会。开场的《恶魔城》组曲直接把气氛炸了起来，霎时让我感悟到，原来现场听音乐是这么爽的事情。

□由于是非官方安卓系统，跳《Fate/GO》坑宣告失败，却误打误撞开始玩另一款卡牌手游。天下卡牌手游系统什么的都大同小异，然而它的情怀却刺中了我们80后——《KOF》。现在和朋友早上在群上聊一两句抽到什么角色，已经是每天的小小乐趣。

阿鲁

■来了深圳六年多，最近终于找了个机会去图书馆办了张借书卡，实际捣鼓了一下发现还蛮便捷的，从查找图书到借书走人全程自己操作，熟悉编号具体位置的情况下几分钟就能搞定。不过在图书馆里看到不少人在此呼呼大睡，虽说这里确实环境还挺适合睡觉，但你在那里打鼾是几个意思!

■公司附近的桥洞下每天晚上都有小贩在卖炒饭、炒粉之类的食物，某天晚上在外面浪完回家途中顺手买了一份炒饭，量多、好吃还便宜，以后的宵夜就决定是它了！（然后就被肥死了。）

苍穹



◎欢迎新小编——古林同学，之前多次参与直播解说的"神秘妹子"就是她啦，读者们不要被这个略显中性的小编形象和名字给蒙蔽了。

◎有幸观看了VGL在深圳的首次演出，《MGS3》和《旺达与巨像》的连奏将个人的情绪推到了顶点。以前觉得游戏是一种极富文化内涵的娱乐方式，现在则很庆幸自己选择了这样一份事业。

◎昔日的"人皇"Sky到斗鱼直播，自己也重新关注了一下《魔兽争霸Ⅲ》。虽然人气已是大不如前，但还是很怀念大学时期不断钻研战术、磨练操作、执着于胜负的那段时光。

sienna（美编）



◆自从用了某团的APP就不怎么在家自己做饭吃了，不过在外面吃得久了还是会腻，有时候心情好了就自己做一下饭，最近还学会做拍黄瓜了，家人吃过后都说很好吃，突然觉得好有成就感。



掌机王自由谈

栏目主持：马修

生活在现实中的我们，经常在不知不觉中影响到他人，或被他人影响，而作为游戏玩家，是否也有些游戏是因为某些人而喜欢上呢？本辑给大家带来的，就是这么一篇由游戏玩家讲述的因亲人朋友而喜欢上的三款游戏。而无论是“掌机王自由谈”还是“玩家点评”，也都继续长期开放征稿，有什么故事或者有什么评论，就写成文本发到 pgking@263.net 投稿，来与大家分享你的经历和见解吧！

文 Yeller

三款因身边人而爱上的游戏

有人说因哥哥喜欢上《潜龙谍影》，有人说因朋友迷恋上《最终幻想》……对我而言，至少有三款游戏因身边的至亲而爱上，究竟是哪三款？且让我慢慢道来。

《女生风格》：和女儿一起研究时尚搭配

对大多数女生来说，从小女孩的时候就憧憬着有永远换不完的美丽洋装。想想看，当穿上一件萝莉塔风公主裙，在一个风和日丽、碧空万里的日子里，手握一顶花边小阳伞悠闲在大街上徜徉，回头率一定很高，一定会很过瘾！但是请记住，这取决于的颜值和勇气，缺一不可，否则换来嘘声一片，这个压力山大。没自信的人还是选择在游戏里过过换装瘾，这样不用交学费也可以学到搭配技巧，又能了解到国外最新最流行的装扮。而在这个过程中，装扮欲得到了满足，无形之中提升了自己的搭配技巧——这应该就是很多女生喜欢时尚装扮类游戏的原因吧。

家中有一个精美的时装套装盒，盒子中有一个金色头发，面容姣好的芭比娃娃，身边摆着十几套华丽的衣服，女儿时常小心翼翼给芭比娃娃脱下衣服，换上另一件华丽的裙子，然后乐不可支给她梳头装扮。见她对此乐此不疲，我立即在 e 商店上购买了 3DS《女生风格 欲望宣言》，这款时尚装扮游戏适合女生玩。购买这游戏显然不是为自己，而是为了投女儿所好，目的是希望通过“亲女活动”培养出新生代游戏迷，结果新生代游戏迷没培养出来，反让自己栽进去了。



《女生风格》是一款颠覆传统换装游戏的力作，整个游戏塑造出的真实度非常高，不是一般经营模拟游戏能比拟的。光是游戏中的道具就有一万两千件，对！你确实没有看错，是一万两千件！游戏中的服饰分各种“风”，英伦风、熟女风、哥特 / 暗黑哥特风，

朋克风，民族风、性感风、运动风等等，不同风格之间可以混搭，游戏中有数不胜数的小饰品，如围巾、挎包、眼镜等，还有应有尽有的房间装饰品，这样一来就有接近无限的组合。游戏时绝对不会感到厌烦，每次都会充满新鲜感。毫不夸张地说，这部作品将完全不同文化领域的游戏制作人和潮流人士结合在了一起。开发初期还邀请了很多流行界的专业人士对游戏进行指导，以“更加接近现实的流行趋势”为目标进行开发，由多名潮流人士全程担任顾问。对玩家来说，这不仅是一款游戏，还是一款“时尚潮流软件”或一本“时尚教科书”。该作美版的副标题叫“Trendsetter”，也就是制定潮流的人，很好地表现出了这款游戏作为潮流风向标的性质。

这款游戏以时尚作为主题来进行。通



过这款游戏，渐渐了解和潮流有关的词语，陪女儿买衣服也会来一句“这个搭配挺不错嘛”，并开始注意衣裤颜色搭配（以前上身黑，下身白这种水准的搭配我也经常穿出去）。通过游戏，我慢慢开始明白“原来这就是时尚”，从中学到了很多东西，比如小配件的使用方法或加入花纹的方式，虽然是一些无关紧要的小配件，但是巧妙利用之后效果非同一般。又如，身材纤细胸部娇小的妹子可以通过穿着蓬松轻柔雪纺质地的衣服来巧妙地扬长避短；肩部骨架较宽的妹子不适宜穿戴有垫肩设计的服装以及吊带类，但是此时可以通过搭配一个小开衫，有种淑女的味道。此外，服装不仅在款式颜色上有所区别，材质上的不同也会带给人不一样的感受……现在，陪爱人和女儿去挑选衣服时可以轻轻松松跟店员进行对话，不内行的人，还以为我是一个潮流专家。

游戏中，我用女儿的形象和名字建立了人物。搭配衣服时，就好像亲自在为爱女拣选衣服，经营服装店时仿佛在为女儿“攒钱”。女儿很喜欢紧紧粘着我一起凑热闹，我们正经八百讨论“这个搭配好看么”、“这套衣服颜色不太好看”、“这样搭配应该可以卖个好价钱”，能够和孩子一起互动进行游戏，真的是件幸福的事情。有时候，也可以陪女儿去买衣服，一起买衣服的时会有这样的对话：“这件衣服怎么样？”“那个更适合。”“这件衣服的颜色好像不搭配。”“有道理……”

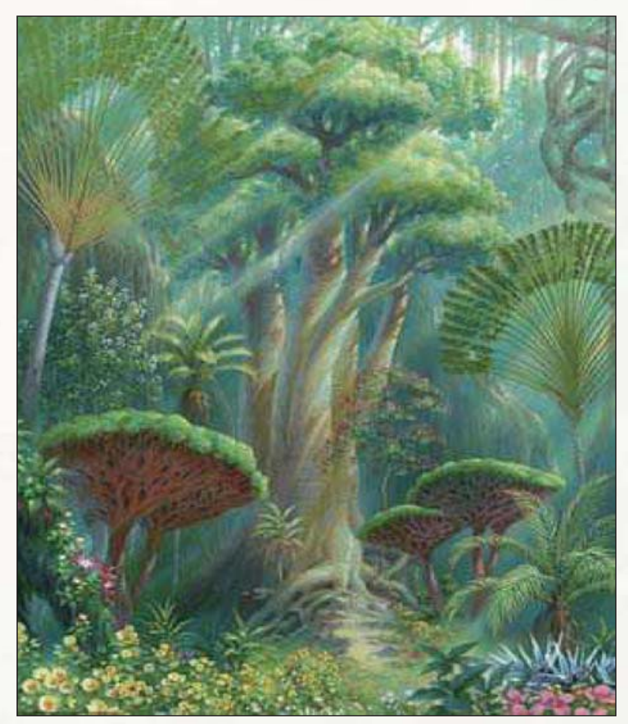


《世界树迷宫》：来自现实机友的信任

在那偏僻的小村艾特利亚附近，有一条巨大的地下裂缝，传说藏于其中的是座深得永不见底的迷宫，人们称它为“世界树迷宫”。初次接触《世界树迷宫》是在 2007 年，游戏给我一种很古老的感觉，其高难度一开始就把我吓倒了：各种小怪都能将自己灭团，一不小心探索记录全部毁于一旦，各种强怪更让我无处可躲，迷宫则令人晕头转向，这分明是“自虐树迷宫”。在受尽折磨后，我实在提不起勇气，只得浅尝辄止。

再次接触《世界树迷宫》便是六年后的事了，2012 年，由于“游戏荒”实在没有游戏可玩，我抱着试试看的心态，下载了 3DS《世界树迷宫Ⅳ》的 DEMO 版。这是系列在 3DS 平台上首部作品，得益于 3DS 机能提升，游戏画面表现精美，迷宫的场景很养眼，到处都是生机盎然的花草树木，让人流连忘返。悠扬动听的 BGM 令人陶醉，可游戏的难度依旧让我无法适应，在迷宫里闯荡了半小时，竟然挂了 8 次，当时我火冒三丈有摔游戏机的冲动，到底这游戏的乐趣何在？这样玩下去迟早会被这游戏逼疯的。退出游戏后，看到游戏的 LOGO 就浑身不爽，眼不见为快索性删掉，暗下决心从今往后不

再碰它，除非有一天吃饱了撑着才会玩这么BT的游戏……



时间太瘦，指缝太宽！一晃又过去了两年。2014年暑假，生平第一次参加了3DS聚友会，来的玩友大多是90后或00后，鲜有80后，更甭提像我这70后大伯级别的玩家——两个字来形容：罕见。聚餐时，一群小青年聊得甚欢，根本没有我说话的份，我只顾吃闷饭。酒足饭后，我打了一个很响的嗝，旁边有位小伙子听见了，大声问道，“大叔，你是不是吃太饱了？”这句话终于引起了大家的对我的关注，所有人都把怪异的眼光转向了我。小伙子马上道歉说他不是故意的让我千万别生气。说真的我根本没有生气，反倒觉得这小伙子为人直爽，为了消除尴尬的气氛，我笑着跟他聊起3DS游戏。

我们聊得很投机，没想到他最爱的游戏竟是我曾发誓过不再碰的《世界树迷宫》。小伙子强调这是他接触过最好的游戏，不是之一，而是惟一。我都听糊涂了，怀疑起他说的跟我接触的是不是同一款游戏？再三确认无误后，我满肚疑惑问他这游戏好玩在哪里？小伙子无限感慨地了一番，总结如下：这游戏就有种吸引人的魔力，高难度的战斗让人不得不绷紧神经，需要谨慎地思考战斗流程，一旦习惯了这种难度很快就会为之着迷；游戏中可以选择剧情模式和自创队伍模式，自创队伍模式可以发挥自己的想象力，编制自己喜欢的队伍，若喜爱萌妹子还可以组清一色妹子队伍；队伍创建后，就可以踏破一层又一层的迷宫，在无尽的未知世界里不断挑战；自制地图系统可以避免你在迷宫里转来转去而迷路，这是游戏最大乐趣之一，拿起触笔自制地图获得的成就与乐趣是不可言的，当然这都要亲自尝试后才知道……

“听起来不错，但对我来说一点都不好玩，高难度让我抓狂，编制队伍不是新鲜货，自制地图也没啥稀奇，对我而言，有爱很爱，无爱很无奈……”我心里如此回应，准备找机会插话打断他，但是看着小伙子满心欢喜地跟我分析长分析短，恨不得立马拉我下水的热情，我若坚持说不好玩就太不近人情了。既然人家这么痴迷《世界树迷宫》，我又正好闲着，不妨让他教我玩玩？小伙子一听我想尝试，立即眉开眼笑打开3DS中的《新・世界树迷宫》给我介绍起来……接下去的两个小时里，在小伙子手把手指导下，我顺利走完成了第一个迷宫并绘制了一张地图，我终于开始感觉这游戏有点意思了，说不准有一天，我会喜欢上这类型的游戏。

聚会结束时，小伙子把两张视若珍宝的游戏卡《世界树迷宫Ⅳ》和《新・新世界迷宫》塞到我手中，让我带回家好好体验。两张卡算下来起码值500元，在这个不被信任的时代，下馆子吃完饭忘了带钱回去取要留下贵重的东西做抵押，手机没电租个充电器还要先留个人身份证，不知道从何时起，我们不敢信任别人，也不被别人信任，而为了让他宽心，我主动提出留押金或用3DS卡交换作为凭证。小伙子拒绝了我的好意，说他完全信任我，相信我会迷上《世界树迷宫》，因为我是一个执着的老玩家。一种被人理解和信任的暖流涌上心头，我紧紧握住小伙子的手，好机友是一辈子的，一生一世的！

回来后，我没有急于玩游戏，而是在论坛了解有关《世界树迷宫》的资料，研究了游戏的系统、职业、战斗等。在做足功课后，带着虔诚的心去体验这两款游戏：有时满地图跑的FOE（地图上可见的敌人）会对我穷追不舍，更可恶的是这些FOE动不动堵住出口让我进退不得，豁出去跟这些FOE拼个你死我活，结果往往非常惨重；在迷宫中不能随时存档，不得不在迷宫和旅馆两头跑，这简直就是在自虐。可奇怪的是，当我耐心去

探索迷宫，却发现这游戏确实如小伙子说的那样，有一种不断让人沉迷下去的魔力，迷宫中存在大量的机关和丰富的宝藏，我不知道下一步会碰到什么，没准是让我喜笑颜开的宝藏，搞不好是令我闻风丧胆的怪物，在这种充满未知的迷宫里我会时刻保持一份兴奋和刺激感，不想放过任何一个角落。曾有一段时间里，由于受到游戏的影响，我差一点都有强迫症了，在现实生活中，每到一个新的地方都会产生一种很强烈的冲动，绕到街道的每一个死角去探勘一番，幻想着眼前出现一堆奇异的珍宝，有一次不知不觉进了一个死胡同，眼前出现一只吐着舌头凶恶的大狼狗，吓得我腿都软了……

近些年来，迷宫类 RPG 受众比较小，受“游戏快餐文化”侵袭，很少有厂商愿意再投资研发此类游戏，而 Atlus 能坚持几乎每年开发一部真是难能可贵，从 2007 年到 2015 年，一共推出了 7 款《世界树迷宫》作品：4 款正统作品、2 款 NDS 前两代的重制作品以及 1 款外传作品。写这篇文章时，我刚踏入《新・世界树迷宫 2》的旅程，套用网络上流行的一句话：“纵使《世界树迷宫》虐我千百遍，我依旧视你为初恋。”



《雷顿教授》：夫妻解谜欢乐多

雷顿教授是一位喜欢破解迷题的考古学者。有一天，雷顿教授与弟子路克接到某委托，到某神秘小镇，解读某身故富豪留下的“金苹果”谜题，于是雷顿带着自己的助手一同赶往了不思议小镇。那时 NDS 的汉化版游戏多到不知道玩哪一款，便买了一张 8G 内存卡，下载了数十个汉化版游戏，有些游戏玩了几分钟就被我搁浅了，《不可思议的小镇》也一样，在解了几个谜题后，我感觉这种考验智商的游戏不符合我这种天然呆的玩家，好游戏那么多，干嘛要去玩一个不知道会杀死多少脑细胞的游戏呢？罢了罢了，换别的游戏吧，反正是免费的午餐，丢了也不可惜……

对于玩游戏这件事，我爱人始终保持中立的态度，很少关注我玩游戏，只是偶尔有一次她闲着无聊，问我有什么好游戏推荐给她玩玩。为了显示我的诚心，我选了《雷顿教授》，说不准她会喜欢，结果她果然喜欢上了。每当她解开了一个困难的谜题，都会时不时“炫耀”一下，而且当时她不知道有提示金币这玩意，游戏中令我抓狂的小游戏，她却游刃有余，似乎没什么谜题可以难住她，后来看她如此投入，我就开始跟她一起联手推理解谜，恍惚中觉得她就是雷顿教授，而我就是她的跟屁虫路克，一起在充满神秘谜团的不可思议的小镇调查不为人知的神秘事件。《不可思议小镇》带给我们无限的快乐，温馨的场面历历在目，这段时间里，我们除了工作外，每天几乎都泡在谜题的海洋中，晚上是抱着 NDS 睡觉，当我俩苦思悯想解出了一个高难度的谜题后，会跟小孩一般大呼小叫，抱成一团，那时就下了一个决心，非要把所有的谜题和小游戏解开不可。

完美通关后，我就马不停蹄接着玩《恶魔之箱》，这次的舞台以伦敦开始，乘坐豪华列车蒙雷特利急行号，在数个城市间移动。这一次，我和爱人没有采用合作的方式一起解谜，而变为我们各玩一款、在同一时间一起玩的比赛，结果等我用光了所有的提示金币、绞尽脑汁差点把触屏笔嚼烂后，只有无奈求合作。《最后的时间旅行》我们则采用了最开始的合作模式，游戏的剧情环环相扣，引人入胜，让我们有一口气玩到底的冲动。可如此一来，问题来了，到底谁去买菜？谁去烧饭？谁去洗碗？虽然可以用石头剪刀布决定，但好没劲！那么就看谁能最快解出谜题吧——就别问结果如何了，问了也白搭，我是不会告诉你真相的！总得给自己留点面子呗！

《最后的时间旅行》走的是温馨温暖的调子，如同道出一切过后的平静以及对当下的珍惜，悠扬的小提琴主题曲中，路克哭着挥手跟雷顿教授告别，雷顿说作为英国绅士不可以在别人面前哭，路克那一句“我不是英国绅士啊！”顿时让我热泪盈眶，而爱人

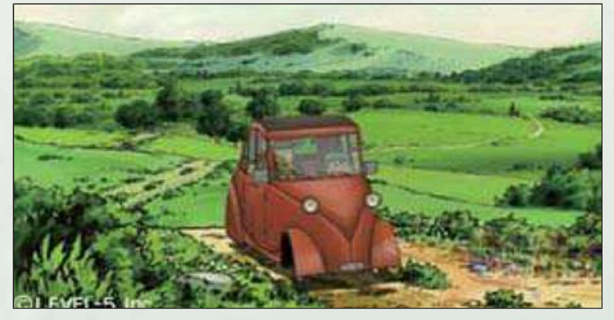
的泪也随着伦敦的雪花纷纷扬扬落下来……当克蕾尔噙着泪水回过身，轻声说道“我知道，我都知道……”时悠扬的主旋律适时响起，克蕾尔转过街角消失无踪，我泪眼模糊，只记得不断给爱人一张又一张纸巾……

原以为《最后的时间旅行》为系列划上了句号，当得知 Level-5 将再度展开“《雷顿教授》系列”后，我俩欣喜若狂。《魔神之笛》游戏的核心仍旧是解谜，以《不可思议的小镇》3 年前的时间点为背景，从时间来看是《雷顿教授》的前传。那一年还有一件喜事，家里新添了一位可爱的小公主，那就是我的女儿。虽然爱人是如此痴迷《雷顿教授》，但初为人母的她，仍把所有的喜悦和精力都放在孩子身上，实在无暇顾及《魔神之笛》，那只好由我一个人玩，在碰到棘手解不开的谜题时，我会第一时间向她求助，她也会第一时间帮我解谜，时常有这样一副其乐融融的画面：一个男人手里拿着奶瓶喂着襁褓里的孩子，全神贯注盯着一个女人捧着一台 NDS——你说对了，我是来晒幸福的……不可以么？

随着 3DS 公开，原本计划在 NDS 平台发售的《奇迹假面》直接跳到了 3DS 上。这是一部非常优秀的作品：天马行空的剧情、妙趣横生的谜题、性格各异的人物、悠扬跌宕的音乐……各种元素交织起来，带给我仿佛置身童话的世界里。由于我不懂日语，只能选择英文版，解谜文字游戏对英文有极其高的要求，剧情理解起来其实并不是很难，难就难在谜题的解读，一旦曲解了题目的本意，就会进入死胡同，而这时，孩子她娘也爱莫能助，她除了懂 ABC 和几个英语单词外，其他内容差不多早就忘光了。玩起来特别费劲，在经历千辛万难，解开了所有的谜题后，一种莫名的成就感涌上心头，更有真相大白后的震撼。

当 18 年前的悲剧即将重演时，亨利伸向兰德的那只手，让我看到了那份童话般朴实感情，让我想起到了一个更符合这个游戏的标题《奇迹之城》。幼年时候主仆间的互动或许只是一个契机，亨利从没有停止过对兰德的搜寻和思念，建立了一个繁华的城市，这成为亨利自身存在的价值，带来了真正的奇迹。就有关游戏结局夏洛雅情归何处的问题，我和爱人争执了很久，最终还是无法达成共识。爱人固执地以为夏洛雅本当属于兰德之人，经历了十八年相思的煎熬，盼来大团圆结局，没有比这个结局更美好；而我却久久无法释怀，我是打心里希望亨利和夏洛雅结为真正的夫妻，并得到众人的祝福，包括雷顿还有兰德本人。掉落深渊本是兰德的不幸，但是有那么多亲朋好友为他默默守护和付出，他也算幸福了，若是还要横刀夺爱难免令人寒心，也让那些真心等候他十八年的人伤心。

《雷顿教授与超文明 A 的遗产》是整个系列的完结篇，穿梭世界各地的旅行，让我大饱眼福，真相出乎意料又在意料之中，游戏过程充满了快乐，365 日的配信题能让我在繁忙的工作后稍息片刻。我喜欢把游戏中经典的逻辑题、推理题、文字题和数字题截图下来放在 PPT 里，空余的时间展示给学生们玩，此为“Brainstorm”（头脑风暴，一种课前热身游戏）。看到他们专心致志的模样，我常想若在我的课堂上他们也能这么用功该多棒！更没料到的是，那些被老师贴上“低智商”标签的学生往往能最先解开谜题，他们在分析解谜思路时，条理清晰，充满了智慧。这让我不禁反思当下的教育……



游戏结尾，看着雷顿教授开着吉普车和路克说说笑笑向一个小镇驶去。咦？这画面为啥会如此熟悉啊？这不就是不可思议的小镇么？那一刻勾起了所有美好的回忆，雷顿教授的故事又将重新上演……谢谢你，雷顿，谢谢你，朋友，谢谢你，孩子们，谢谢你，家人，谢谢你们一路陪着我！

以上，便是我因为不同游戏而与现实的亲朋好友之间的故事，这些至爱带给我快乐的同时，亦让我与身边之人或成为好友或加深情感和友谊，而这，也许才是作为游戏玩家在现实中非常健康的一种游戏方式和态度吧。谢谢你们，游戏！



3DS 口袋抓取方块

厂商：Pokemon　类型：PUZ

评论人：姜糖　评分：8

最初是抱着试试看的心态玩的本作，结果这一玩就是半年，并且已成为了我的日常。而对本作的最大感受，就是“精彩”。

首先是节奏，由于是回合制，因此本作可以让玩家去慢慢思考，虽然看似减轻了赶时间的压力，但增加了步步为营的紧迫感。而在这看似一板一眼的回合制消除中，MEGA 进化在本作中被赋予了新的感觉，将整个消除的节奏改变，连音乐也颇有即将为胜利冲刺的激昂感，而相比原作中 MEGA 进化带来的逆转，这款方块消除游戏在给玩家带来的心理喜悦感上也毫不逊色。

除了常规的流程关卡，颇具挑战的 EX 关卡以及官方举办各种活动的特别关卡也都足以让玩家体验到各种不同的挑战。而无论是哪种模式。游戏的难度都把握得恰到好处，初期大多数关卡都可以一气呵成，但中期开始出现颇具挑战性的关卡，而关于道具的使用以及课金便也在此时被提起。而说起课金，平心而论，本作比大多数的手机上同类游戏来说，都是非常良心的。



总的来说，这是款非常优秀的方块消除游戏，由于本体免费大家都可以下载尝试，体验其独到的连锁消除的爽快，而只要注意攒钱，大多数时候甚至都不用课金——一起来体验这款良心的课金游戏吧！

PSV 极品飞车 最高通缉

厂商：EA Games　类型：RAC

评论人：魔法小糖球　评分：

本作是 EA 在 PSV 上推出的一款“《极品飞车》系列”游戏。名字虽然和曾经登陆 PSP 那款同名，但内容实在丰富许多。 游戏一改之前的风格，没有了被框死的赛道，而改成了相当自由的开放式地图，着实让人眼前一亮。游戏的收集要素也不少，除了收集满所有车辆之外，还有撞破所有广告版以及飞驰过所有测速相机的等要素，让人感觉诚意满满。

本作的画面在 PSV 机能的支持下还算不错，车子的光影也相当好，但大多场景中的树叶及周边建筑的倒影还是有非常明显的“狗牙”，抗锯齿效果做得还不是很好。由于本作是多平台作品，相较于主机版，车辆在碰撞后也没有反光镜掉落后备箱撞得弹开的的效果，仅有车辆的刮痕以及车身凹陷，多少让人觉得有些不足。

不过本作在赛车的排气加速以及换挡的声音都非常真实，音乐也是极品系列一贯的重金属风格，不过奇葩的是没有办法将音乐彻底关闭。

操控方面本作延续了系列的手感，在真实和刺激之间把握得非常到位，但不能将油门和刹车从 L、R 更换成□和 ×，还是会给习惯了□和 × 的玩家制造了一定的小麻烦。虽然花时间可以适应，但还是希望 EA 在这一点上可以人性化一点吧！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年9月					
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX	モンハン日记 ぽかぽかアイル–村DX	Capcom	SLG	4309日元
17日	口袋妖怪超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	Nintendo	RPG	5076日元
2015年10月					
1日	形状新发现 立体方块2	カタチ新发见！ 立体ピクロス2	Nintendo	PUZ	3240日元
8日	职棒家庭棒球场 回归	プロ野球 ファミスタ リタ–ンズ	BNE	SPG	6145日元
8日	投绳 转圈 豆丁机器人	なげなわアクション！ ぐるぐる！ ちびロボ！	Nintendo	ACT	5076日元
15日	七龙战记Ⅲ 代码VFD	セブンスドラゴンIII code:VFD	SEGA Games	RPG	6469日元
22日	美妙天堂 目标是偶像大奖赛No.1	プリパラ めざせ！ アイドル☆グランプリNo.1！	T–ARTS	SLG	5832日元
22日	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	ゼルダの传说 トライフォ–ス3銃士	Nintendo	ACT	5076日元
23日	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	The Legend of Zelda: TriForce Heroes	Nintendo	ACT	39.99美元
2015年11月					
5日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニ– マジックキャッスル マイ・ハッピ–・ライフ2	BNE	ETC	6145日元
5日	乐高 侏罗纪世界	LEGOジュラシック・ワ–ルド	Warner Bros.Entertainment	ACT	5076日元
12日	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾ–ン2: ブレイブニュ–ワ–ルド	SEGA Games	S・RPG	7171日元
19日	角落玩偶生活 开店啦	すみっコぐらし おみせはじめるんです	日本Columbia	SLG	5184日元
26日	创作爱丽丝与王子殿下	创作アリスと王子さま！	Happinet	AVG	6280日元
26日	Ciao插画俱乐部	ちゃおイラストクラブ	Happinet	SLG	5940日元
26日	偶像活动 我最棒的舞台	アイカツ！ My No.1 Stage!	BNE	SLG	5626日元
28日	怪物猎人×	モンスタ–ハンタ–クロス	Capcom	ACT	6264日元
2015年冬					
未定	太空战机爆发 编年史救世主	ダライアスバ–スト クロニクルセイバ–ズ	角川Games	STG	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
2015年内					
未定	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイ–ジRPG ペ–パ–マリオMIX	Nintendo	RPG	售价未定
2016年春					
未定	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオ–ルスタ–ズ	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
2016年夏					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level–5	RPG	售价未定
2016年内					
未定	怪物猎人 物语	モンスタ–ハンタ– スト–リ–ズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレ–ション・フォ–ス	Nintendo	FPS	售价未定
未定	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	售价未定
发售日未定					
未定	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level–5	SLG	售价未定
未定	点心世界	スナックワ–ルド	Level–5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエスト モンスタ–ズ ジョ–カ–3	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定

近期焦点

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX





9.10 ◆Capcom◆SLG◆4309日元 3DS 期待度 B



本作不但全面保留了过往大受好评的要素，还增加了全新的内容，是一款名副其实的“加强版”。游戏中玩家会化身为艾鲁猫亲手打造自己的村子。除了出自《MH4G》的新角色与新怪物，本作还可以与怪物幼体进行互动，这个全新的治愈系统“树荫小巢”正是本作的最大卖点。

口袋妖怪超不可思议的迷宫





9.17 ◆Nintendo◆RPG◆5076日元 3DS 期待度 A



融合了《口袋妖怪》与《不可思议的迷宫》两大系列的最新作。在基于最新的六世代的本作中，变成口袋妖怪的主角，将和小伙伴一起开始全新的口袋妖怪世界大冒险。融入口袋妖怪的日常生活，接受各种委托任务，组队去险象环生的不可思议迷宫冒险，结交收服更多的口袋妖怪伙伴……

原本就略显寂寞的8月，PSV游戏各种延期更是来得让人始料不及。其中《索菲的工作室》和《无夜之国》的延期，瞬间给不少期待着萌妹子的玩家一记组合重拳。尤其是《无夜之国》这种二进宫的，已经让果汁同学恨得牙痒。不过9月还是有一些比较不错的作品，当然受不受待见就萝卜青菜了。3DS这边依然保持着量少质优的路线，9月只有两款作品，但都是一骑当千的猛将。大家快用《猫村》去拖妹子跳坑吧！

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年9月					
17日	战国无双4 帝国	战国无双4 Empires	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
17日	生化危机 启示录2（中文版）	恶灵古堡 启示2	Capcom	A・AVG	售价未定
17日	生化危机 启示录2	バイオハザ−ド リベレ−ションズ2	Capcom	A・AVG	5389日元
17日	天才麻将少女 全国篇	咲−Saki−全国编	加贺Create	TAB	7539日元
17日	境界触发者 无界任务	ワ−ルドトリガ− ボ−ダレスミッション	BNE	ACT	6145日元
17日	在天津御空之中 云的彼岸	あまつみそらに！ 云のはたてに	Prototype	AVG	6048日元
17日	七彩轮回转世	なないろリンカネ−ション	Silkys Plus	AVG	7344日元
24日	传颂之物 虚假的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	S・RPG	7344日元
25日	限界凸起 萌录水晶	限界凸起 モエロクリスタル	Compile Heart	RPG	7344日元
25日	薄樱鬼 真改 风之章	薄樱鬼 真改 风ノ章	Idea Factory	AVG	6804日元
30日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	6998日元
2015年10月					
1日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
1日	东京食尸鬼 监狱	东京食种トーキョーグ−ル JAIL	BNE	AVG	6145日元
15日	激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团	激次元タッグゲイム ブラン+ネプテュ−ヌVSゾンビ军团	Compile Heart	ACT	7344日元
22日	花 夏篇	FLOWERS夏篇	Prototype	AVG	5184日元
29日	噬神者 复活	GOD EATER RESURRECTION	BNE	ACT	5626日元
29日	巡夜	夜回	日本一Software	ACT	6458日元
2015年11月					
5日	出包王女 Darkness 真正的王女	To LOVEる −とらぶる−ダ−クネス トゥル−プリンセス	Furyu	SLG	7538日元
19日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	RPG	6998日元
19日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィ−のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
19日	命运石之门0	STEINS;GATE 0	5pb.	AVG	7344日元
19日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	RPG	7344日元
19日	临时女友 与你共度的暑假	ガ−ルフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171日元
26日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
26日	数码宝贝物语 电脑侦探（中文版）	数码宝贝物语 网路侦探	BNE	RPG	售价未定
26日	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP	超次元大战 ネプテュ−ヌVSセガハ−ドガ−ルズ 梦の合体スペシャル	Compile Heart	RPG	7344日元
26日	半罪少女2	クリミナルガ−ルズ2	日本一Software	RPG	6458日元
26日	近月少女的礼仪 阳光温暖的日子	月に寄りそう乙女の作法 ～ひだまりの日々～	Dramatic Create	AVG	7452日元
2015年12月					
3日	干物妹小埋 干物妹育成计划	干物妹！ うまるちゃん 干物妹育成计画	Furyu	SLG	6998日元
10日	女武神驱动 比丘尼	VALKYRIE DRIVE −BHIKKHUNI−	Marvelous	ACT	7538日元
17日	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
17日	求生档案 天空的彼端	イグジストア−カイヴ −The Other Side of the Sky−	Spike Chunsoft	RPG	7344日元
17日	奇迹女孩祭	ミラクルガ−ルズフェスティバル	SEGA Games	MUG	7549日元
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	售价未定



战国无双4 帝国

9.17 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6264日元 PSV 期待度 A



本作将延续《Z54》中对动作部分做出的革新。政略采用以3D画面表现城池情况的“居城内政”，武将的技能、提案甚至友好关系都会对内政造成影响。会战则在以往兵线战的基础上，融入了多人切换、阵型和战场策系统。超过100名的姬武将以及众多特殊造型的人气武将，相信也会为结婚系统和“武将剧”的演出增色不少。



传颂之物 虚假的面具

9.24 ◆Aquaplus◆S・RPG◆7344日元 PSV 期待度 S





让无数FANS翘首以盼的《传颂之物》续作，再过不久终于要以横跨PSV、PS3和PS4三大平台的方式与玩家们见面了。本作的剧情紧接初代之后，关心前作角色去向的玩家终于有机会解开心中的疑惑，原创的主人公阵营角色也会与前作的角色展开互动。战斗系统进化，光影效果大幅度增强。游戏对应三平台交叉存档。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

巡夜
口袋妖怪超不可思议的迷宫
女武神驱动 比丘尼























